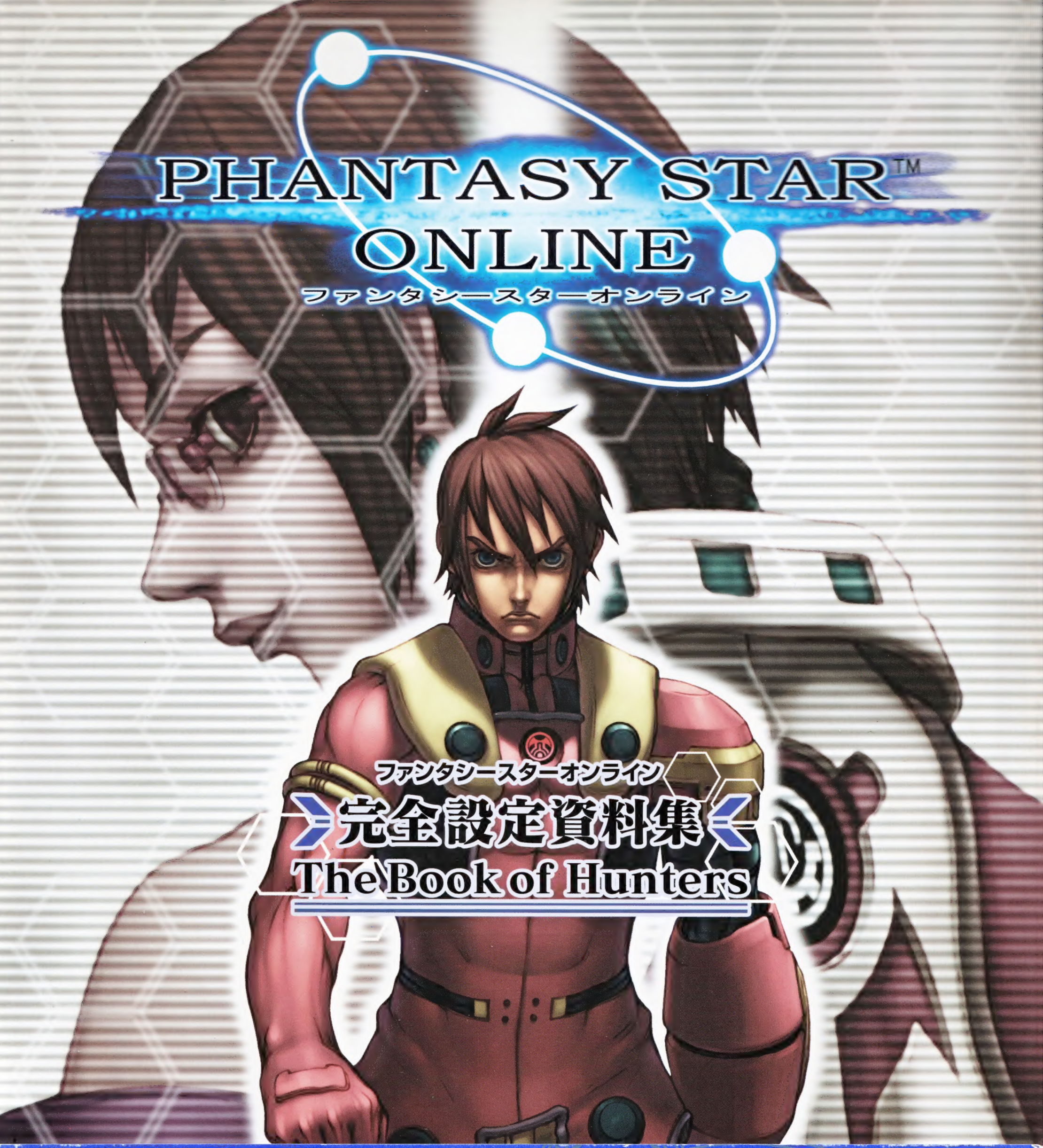


PHANTASY STAR™ ONLINE

ファンタシースターオンライン

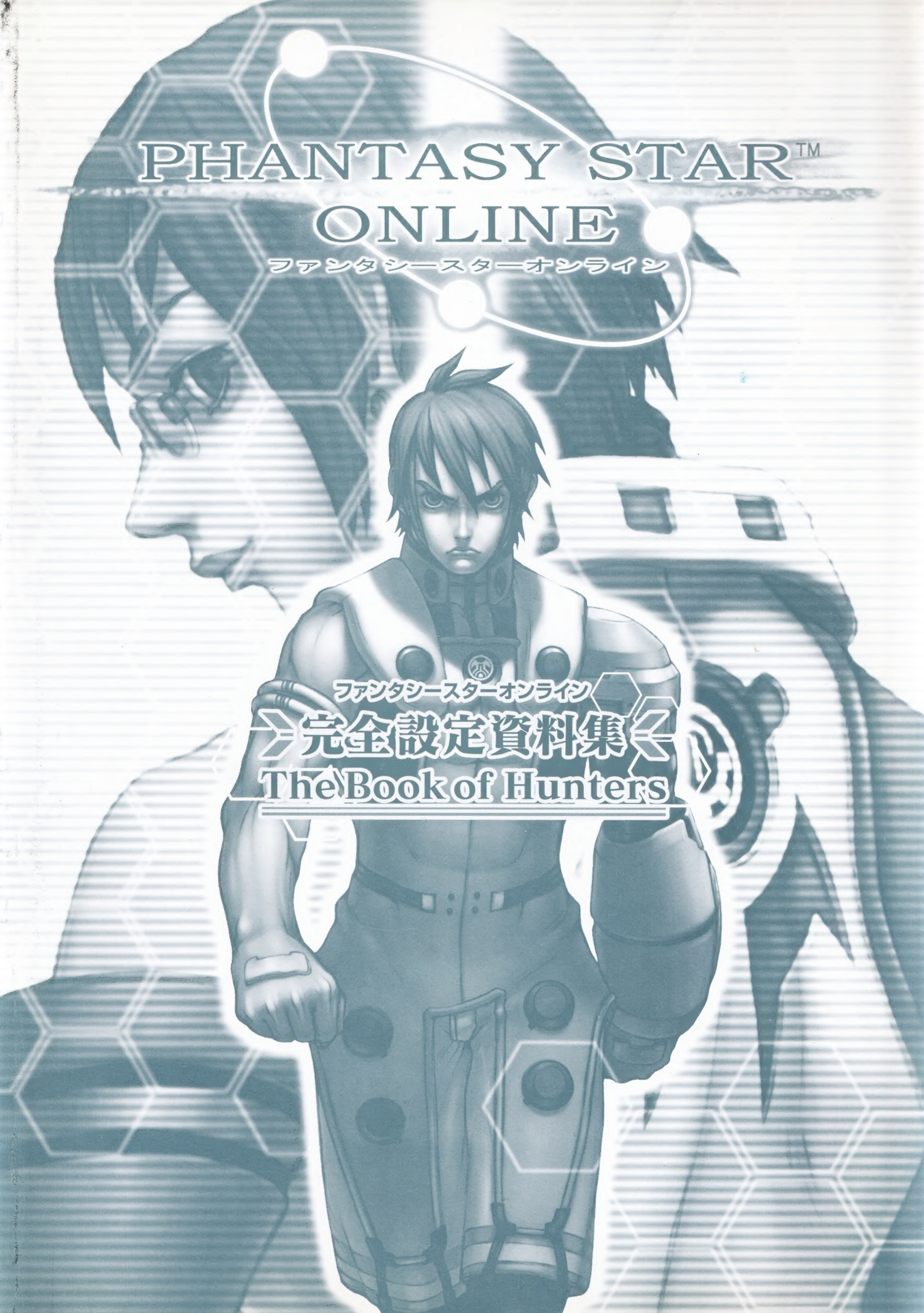
ファンタシースターオンライン

完全設定資料集

The Book of Hunters

最強のRPGだ――以上。永野護

PHANTASY STAR™
ONLINE
ファンタシースターオンライン
ファンタシースターオンライン
完全設定資料集
The Book of Hunters


PHANTASY STAR™
ONLINE
ファンタシースターオンライン
ファンタシースターオンライン
完全設定資料集
The Book of Hunters

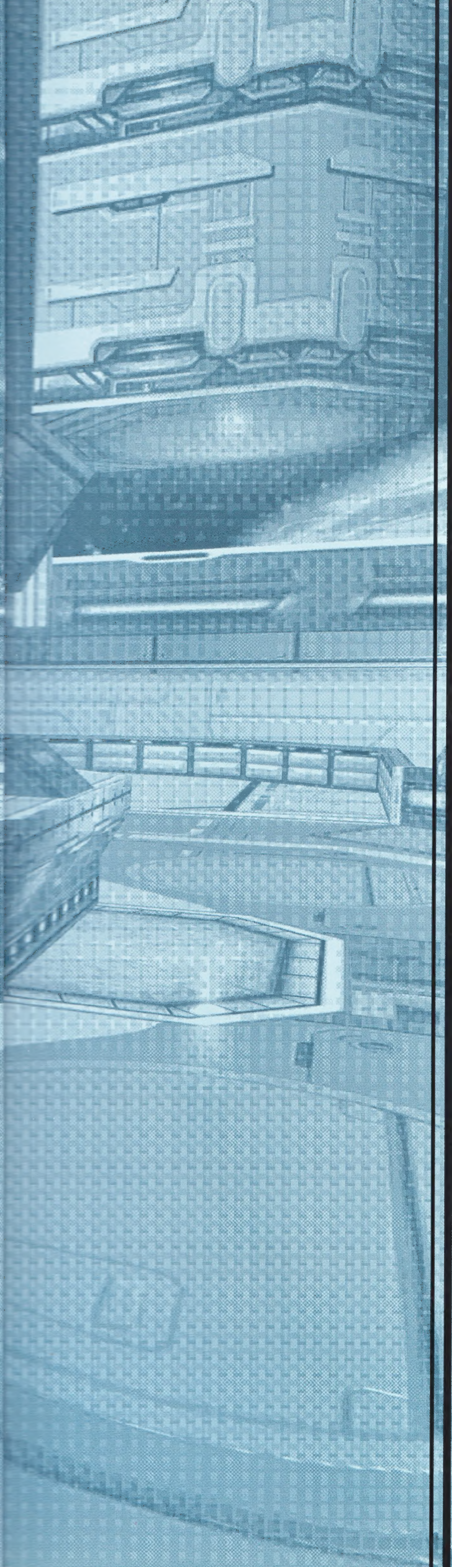
PHANTASY STAR™ ONLINE

ファンタシースターオンライン

公式設定資料集

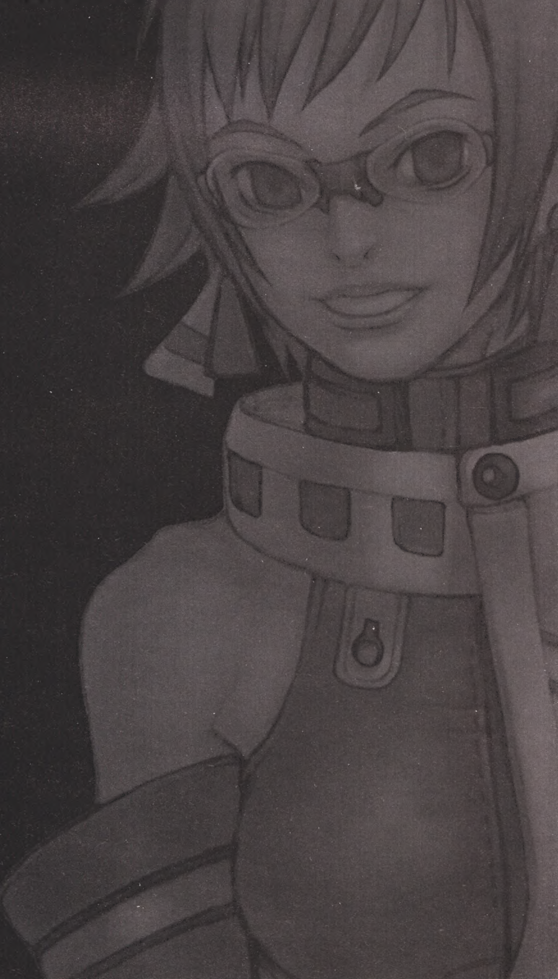
The Book of Hunters

Welcome to the PHANTASY STAR ONLINE world.



CONTENTS

ストーリー ―― 4
ファンタシースターオンラインの世界 ―― 6
登場人物 ―― 20
PSO世界を理解するための用語辞典 ―― 25
キャラクターCG＆イラストギャラリー ―― 31
モンスターCG＆イラストギャラリー ―― 55
各種装備武器 ―― 97
マグ ―― 109
リプレイ・ノベル「ある遊撃隊の冒険」 ―― 121
SONICTEAM×永野護 スペシャル対談!! ―― 132
PSOファン倶楽部 ―― 138
開発陣からのコメント ―― 141



「パイオニア計画」・・・それは、
母なる大地の衰えにより余儀なくされた
大規模移民計画である。

無人探査機によって発見された
惑星「ラグオル」に超長距離惑星間航行用の
移民船「パイオニア1」が到着した。
移民団は調査を行い安全を確認、
本格的に居住のための開発を開始。
周辺地域の環境を整備し、生活の拠点となる
「セントラルドーム」の建設に乗り出した。

・・・そして7年後。

「パイオニア1」からの招聘を受けて、本格的な第二移民船
「パイオニア2」が惑星「ラグオル」を訪れる。
衛星軌道上に「パイオニア2」が到着し、
「セントラルドームと通信回線を開く直前、
惑星表面上に大爆発が発生。
「セントラルドーム」との通信は途絶えた。

いったい惑星「ラグオル」に何が起こったのだろうか・・・

The "Pioneer Project"
—A plan born of desperation,
conceived in response to
the imminent destruction of their home worlds.

As plans for the evacuation began.

You're not the only hero.

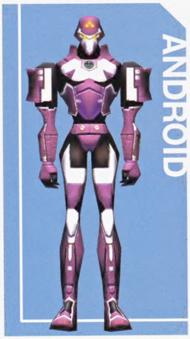
ファンタシースターオンラインの世界

『PSO』は、非常にSF色の強い世界観で制作されている。科学的側面からゲームを見てみることは、『PSO』の世界を理解する上で必ず役に立つはずだ。

文化・社会
Culture・Society

とてつもなく巨大な宇宙船によって惑星ラグオルへとやってきた人類。彼らがいったいどの星からやってきたのか、どのような文化や社会を持つ種族なのかについては、『ファンタシースターオンライン』本編をプレイしても詳しいことは語られていない。地球人であるのか、シリーズに登場したアルゴル太陽系の住人なのかということすら。不明となっている。しかし、断片的とはいえゲームに登場する細かな部分から、それについて推察することは可能だ。

ここでは、パイオニア2などから得られる情報を元に『ファンタシースターオンライン』の世界を考察してみよう。



種族
Race

ここにはヒューマン、ニューマン、アンドロイドという3種類の種族が登場する。

ヒューマンは、この世界で人口の約半数を占めている基本的な人種である。

ニューマンは、バイオテクノロジーによって創られた人工生命体で、身体的能力や精神力が高い反面、銃器の扱いは苦手としている。

アンドロイドはニューマンよりも古くから存在し、社会的地位のある職業につくことも可能だが、人工皮膚の使用は禁じられている。

テクニック
Technique

ヒューマン及びニューマンは、その精神力を使ってテクニックという技を使うことができる。これはいわば魔法や超能力のようなもので、相手を攻撃したり、傷を癒したり、遠い場所に一瞬で移動したりすることができる。どのような原理かは不明だが、この世界では一般的に使われている。ただし、アンドロイドは機械的な存在のため精神力がなくテクニックを使用することができない。

科学技術
Science Technology

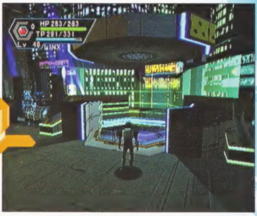
ゲーム中に登場するさまざまなモノにより、この世界の科学技術は相当に高度なものと思われる。ニューマン、アンドロイドの存在自体もそうだが、3万人が生活する都市を内包した巨大宇宙船というのは、かなり技術が発達していなければ造りあげることはできない。何百万トンもある宇宙船を重力下で建造するのは技術的に困難なので、宇宙空間において建造したのではないかと思われる。

そして、パイオニア号について気になるのがオープニングムービー中で、巨大な魔方陣によって宇宙船が転位してきたシーンだ。もちろんリューカーという転位テクニックがあるし、パイオニア2の中には、総督の部屋やラグオル地表と行き来するための転送装置もある。だが、テクニックでは対象が巨大過ぎるし、転送装置は送受信用の機器がそれぞれの場所に用意されている必要性があると思われる。とすれば、宇宙船の転位はどのような技術体系をもちいているのだろうか。

今度は、武器の方を見てみるとフォトンを使ったセイバーやレールガン、ビームといったモノがある。携帯できるビーム兵器などは、SFでは多いものの実際には相当な科学力が必要になる武器だ。パイオニア2はあまり強力な武器を持ってきていないのだが、パイオニア1の軍隊が残した武器を見ると、かなり高度な技術を使用しているといえるだろう。

巨大宇宙船

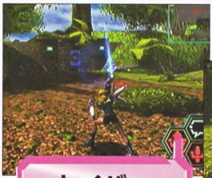
3万人が居住する都市で、しかも高層ビルが多いことを考えると、おそらく3km四方程度の面積は必要になるだろう。ちなみに宇宙要塞マクロスの全長は1.2kmだ



転送装置

「スタートレック」や映画「ザ・フライ」に登場する物が有名だが、その場合は対象物をいったん分子レベルまで分解し、再構成するという非常に高度な技術が必要になる

レーザーフェンス



セイバー

ビーム

レールガン

ハンターズ
Hunters

政府により認定された公式な賞金稼ぎ・冒険者。ハンターズになろうとする者は一般に賞金稼ぎが大多数なのだが、一部には単なる興味本位からハンターズになる民間人も含まれている。

ハンターズになると、まずマグと呼ばれる本星で開発された「進化する防具」を与えられ、情報交換や交流を行う組合「ハンターギルド」に属することになる。このギルドは、総督府とは全く関係ない独立運営となっており、さまざまなトラブルに巻き込まれた市民から寄せられた仕事(クエスト)を受けることができる。ラグオルに降りる者の護衛などが多いため、依頼人をしっかりと守りきれる実力が必要とされる。

マグ
Mag

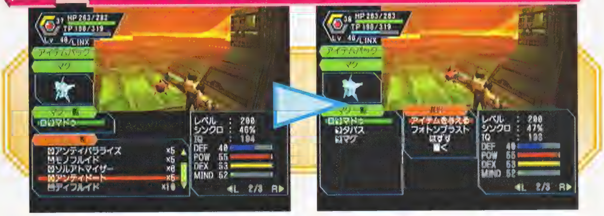
ハンターの証(あかし)

ハンターズになると、その証として与えられる「進化する防具＝マグ」。マグは本星で開発されたもので、モノメイトやモノフルイドなどのプレイヤーが使用できるアイテムを与えることで成長し姿が変化していく。

マグにはレベル、シンクロ、IQの項目とDEF、POW、DEX、MINDの4つのパラメータがある。レベルの上限は200で、個々のパラメータのレベルがアップすると同時にひとつずつ上昇していく。シンクロは与えるアイテムによって変化し、装備したキャラとの親密度を表わす。この値が高いと戦闘時に回復などの特殊行動をしてくれる。また、IQはマグの賢さを示し特殊行動の発生率に影響を与える。

そして、ある一定レベルまでマグが成長すると「フォトンブラスト」という特殊能力を使用できるようになる。

アイテムを与えることにより成長する



フォトンブラストゲージが満タンになるとマグが光って教えてくれる

フォトンブラストとフォトンミラージュ

画面左上に赤い丸を囲む6角形のゲージが、フォトンブラスラストがどれだけ溜まっているかを示している。このゲージは、プレイヤーが敵から攻撃を受けることでどんどん上昇していく。そして、ゲージがいっぱいになったときフォトンブラストを発動することができる。

マグは、成長において一定のレベルに達するとフォトンブラストの発動技であるフォトンミラージュを覚えることができる。フォトンミラージュは全部で6種類あり、そのときのマグの種類によって覚える技が変化する。ただし、覚えられる技は3種類までになっている。

なお、これはハンターズが戦いの中で独自に編み出したフォトンディバイドという技なのだが、チームを組んでいる時のフォトンブラスト発動中に、他のメンバーから発動者にフォトンブラストエネルギーを渡すことができる。もっとも全てのエネルギーを渡せるわけではなくタイミングなどによって変化する。強力な攻撃タイプのフォトンミラージュを持つ人がいる場合に役に立つテクニックだ。また、フォトンブラストを連鎖させるフォトンチェインという技もある。フォトンブラスト発動時、足下に紋章が描かれている間に次の人がフォトンブラストを発動させればいい。

マグの育て方により覚えるPMが変化する

単体攻撃や全体攻撃、回復、攻撃力・防御力アップなどフォトンミラージュの持つ技は多彩。どれがいいか考えてマグをレベルアップさせるといい

フォトンチェイン

ボス戦などは、フォトンチェインを使うと一気に相手に大ダメージを与えることもできる。もちろん、攻撃系じゃないフォトンミラージュも混ぜてチェインすることができる

マグ開発の影に隠されたもの……

「進化する防具＝マグ」。アイテムを与えることで成長・変形し、フォトンブラストを発動、不可思議な姿ながらも強力な幻影で敵を攻撃する。でも、何かおかしいとは思わないか。フォトンミラージュの姿が、遺跡地帯に出現するカオスの名を持つ敵に似ていると思ったことはないだろうか。

本来、マグは政府が作り出した、干渉進化型感情装置<エモーショナル AI>を搭載した浮遊型の機甲生体兵器。マグは他の<エモーショナル AI>や他の生命体との接触を通してお互いの進化に干渉しあうという特徴を生かすために実験的にハンターズに提供されたものだったのだ。

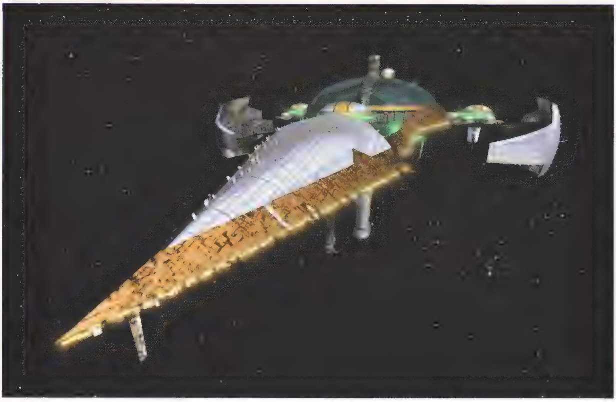
あるとき母星に落下した隕石に未知の生命体細胞が付着しており、その細胞から検出されるエネルギーは人類が生み出した先端技術フォトンと非常によく似ていた。フォトン技術は生み出されつつもそのエネルギーの本質自体は未解決のままであったので有能な科学者たちはフォトンの謎を解く重要なカギになると我先にとその細胞の研究に乗り出した。マグは、その細胞を研究・培養したものを元に調査実験のための素材として開発された。要するにマグは軍事的な面からも科学的な面からも実験体だったのである。

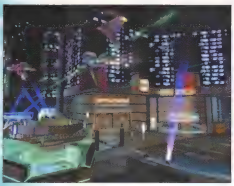
人類の生存に適した惑星の探索とフォトンエネルギーの研究を両方行なえる。それには隕石の飛来した空域こそがふさわしい。そのような科学者たちの意見も、選定の一因を成していたという。パイオニア計画はただの偶然でラグオルに降り立ったわけではなかったのだ……。

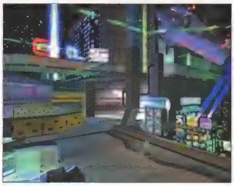
パイオニア2
Pioneer Two

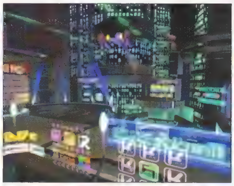
ハンターズ専用区域

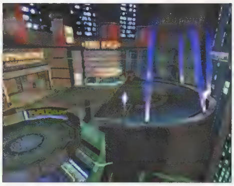
3万人もの人間を乗せた超巨大な宇宙船パイオニア2。その中にある都市「シティ」。当然、そこには船の運行に関係する者や軍関係者、政府の人間、科学者などや一般人も多数乗船している。都市は多数の同型ブロックで構成されているのだが、その中でもハンターズ専用区域は限られた民間人・軍人などを除き、ハンターズライセンスを持つ者しか出入りを許されていない場所だ。

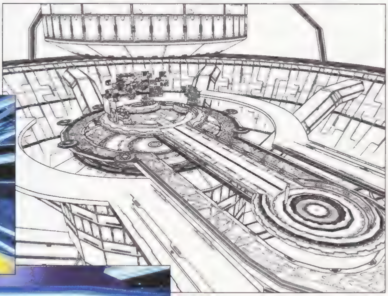


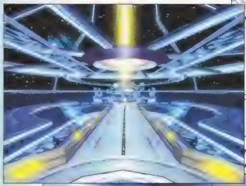






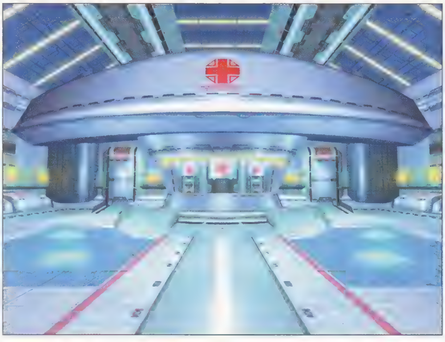






総督府

パイオニア2の最高責任者であるタイレル総督の居室。ここのモニターには常に最新の情報が映し出されている。総督の秘書アイリーンや情報通の科学者たちが常駐している。ラグオルで起きたいろいろな出来事について何度も報告しに来ることになる。シティの中枢であるここは、専用の転送装置を利用しなければ移動できない重要な場所でもある。

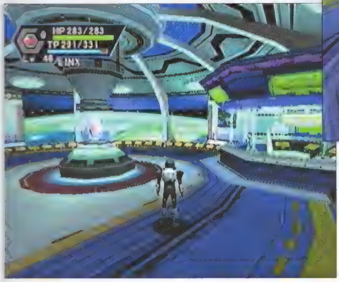


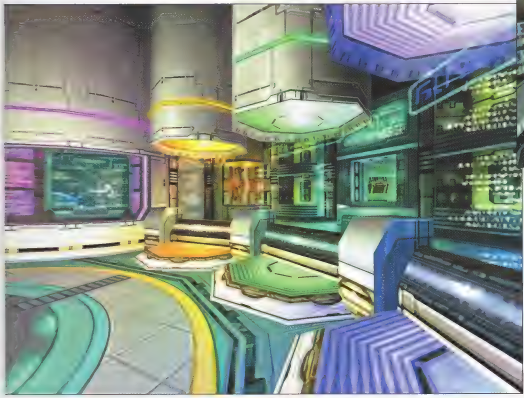
メディカルセンター

ハンターが傷ついたときにHP、TPの回復、状態異常の回復をたった10メセタで行ってくれるうれしいところ。また、戦闘不能状態になってしまいパイオニア2に戻る場合は、ここに強制転送される。

ハンターギルド

ハンターズたちの情報交換や交流のための組合。ハンターギルドは総督府とは全く関係ない独立運営となっている。つまり、軍のような規律に縛られることはない。カウンターにいる受け付けの女性に話しかけると、クエストの依頼を受けることができる。また、クエストは一度クリアしてもなくなってしまうわけではなく、もう一度同じものをプレイすることができる。なお、オンラインに接続すると新しいクエストをダウンロードできたり、オンライン上にしかないクエストをプレすることもできる。





ショップ

武器屋、アイテム屋、防具屋、鑑定屋の4つの店が入っている。お店では毎回品揃えが違っているのでこまめにチェックしておくと、1つしか買えないアイテムも揃えやすいのだ。

また、鑑定屋では、詳細が不明な武器の鑑定を行うことができる。ただし、鑑定人はセクションIDによって異なり、武器種別に鑑定の得意不得意がある。オンラインでパーティを組むとリーダーのセクションIDを元に鑑定士が決定されるので、いいアイテムにならない場合は、オンラインを出てから鑑定してもらおう。

チェックルーム

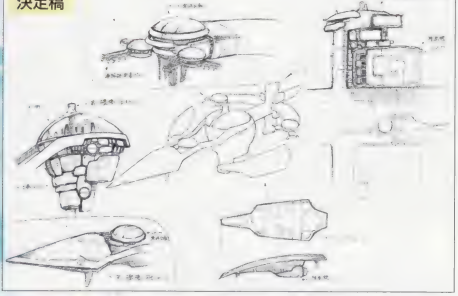
持ち切れなくなったアイテムや、保存しておきたいアイテム、貴重なお金であるメセタなどを預けることができる保管施設。銀行とは違い利息がつくわけではないが、敵にやられてパイオニア2に強制転送される際にメセタを失ってしまうのでキチンとお金を残しておくといい。

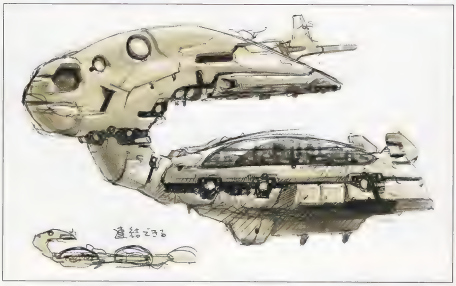
パイオニア号設定イラストギャラリー

その姿はオープニングにしか登場しないものの、非常に印象に残る巨大宇宙船パイオニア２。基本的な形状は一般に見られる流線型ながら、ムービーでアップになったときに船の中央に大きなドーム型都市があることで、見る者にその大きさと圧倒的な存在感を与えている。

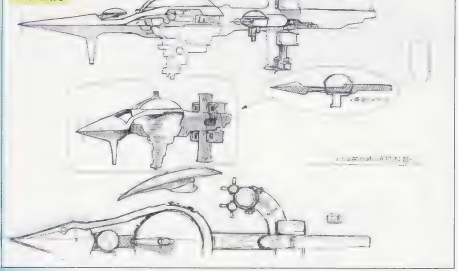
ここでは、パイオニア号の決定稿と初期設定用イラストを紹介しよう。３万人が居住する巨大な都市を宇宙船と合体させ、完成に至るまでのさまざまなアイデアを見ることができる。どれもが、ありがちな宇宙船のデザインではなく、すぐさま他のゲームにでも使えそうな完成度の高さを持っている。

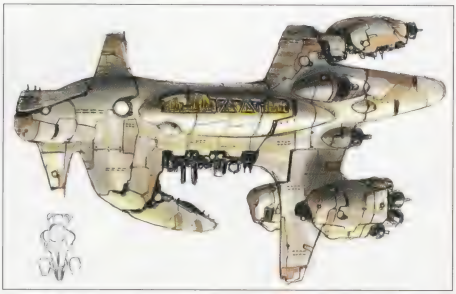
決定稿

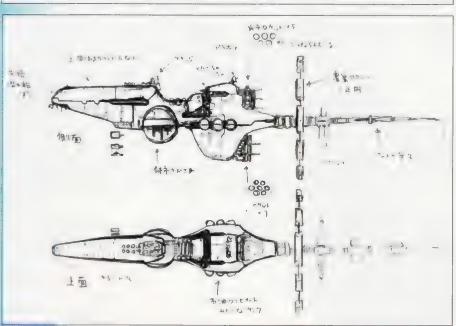


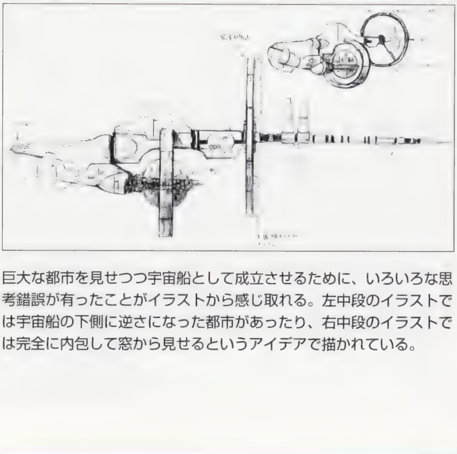


決定稿

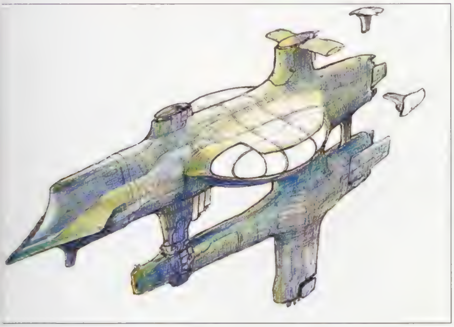


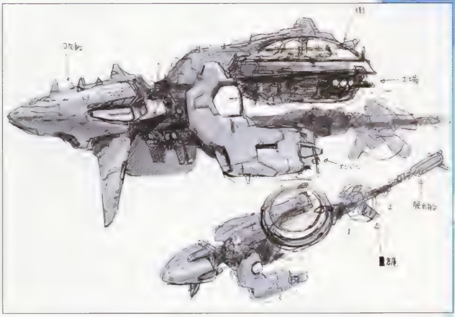


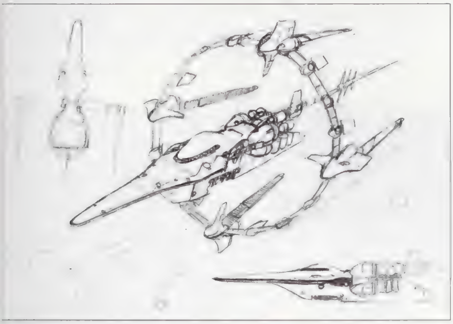


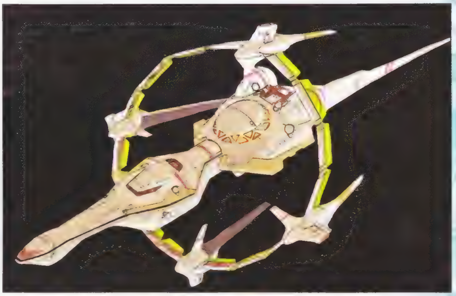


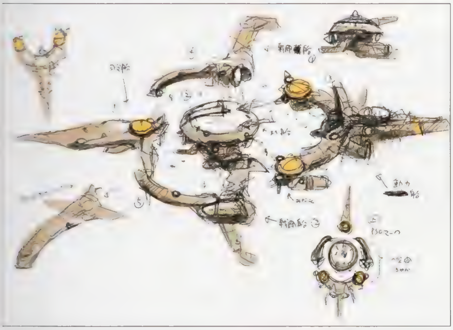
巨大な都市を見せつつ宇宙船として成立させるために、いろいろな思考錯誤が有ったことがイラストから感じ取れる。左中段のイラストでは宇宙船の下側に逆さになった都市があったり、右中段のイラストでは完全に内包して窓から見せるというアイデアで描かれている。

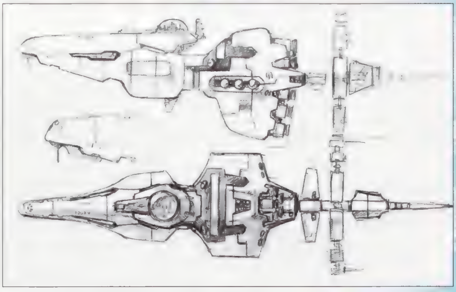


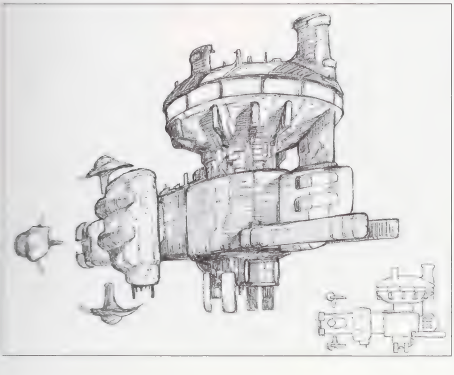












こちらのイラストでもさまざまな手法が取られている。右最上段のイラストでは、アーム状のもので宇宙船の後部にくっつけてみたり、左最下段のように宇宙船を小さくして都市を目立たせるようなアイデアも練られている。結局は、左中段下のようなアイデアが盛り込まれることになったわけだが、それほど長いわけではないオープニングCGにも、これほどの労力がかけられているのだ。

惑星ラグオル
The Planet Ragol

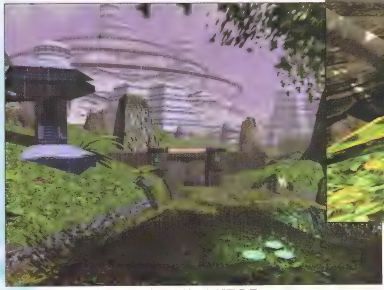
森林地帯

ハンターがラグオルで最初に転送される場所。本来ならセントラルドームへ転送するべきだが、転送時のエネルギー反応による２次災害の危険を避けるために、セントラルドームより少し離れた場所に転送される。ここは一見、美しい森林地帯に見えるが、テラフォーミング（対象の惑星を母星と同じような環境に改造すること）技術により生み出された人工の森である。

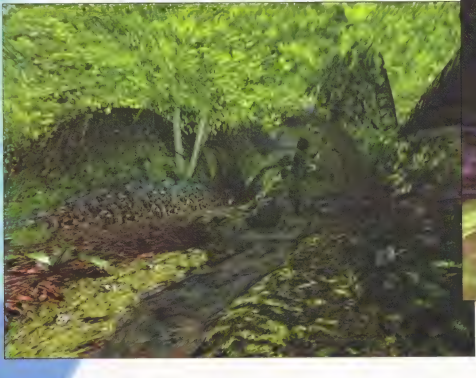
森面１のアイデア用イラスト

森面1のデータ

未使用となった初期に作られた地上面CG。現在よりも明るめのイメージ

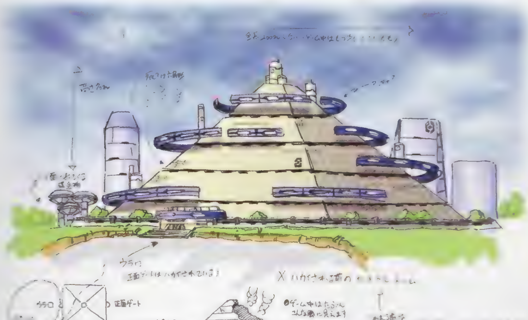

森面2のデータ。遠景にセントラルドームが見える

初期に作られた地上面の案。こちらも未使用


森面１のアイデアCG。昼でも暗い森の感じがよく出ている

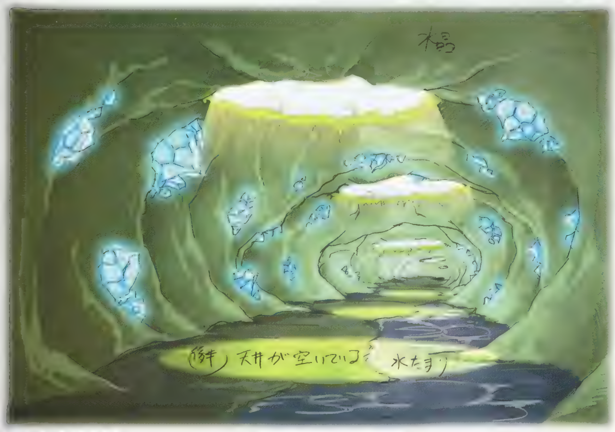
セントラルドーム

パイオニア1の中心地であり、謎の爆発の爆心地に近いセントラルドーム付近の森林開発地帯では大爆発の影響なのか、小雨が降り続いている。ドームの居住空間に入れなかったのは残念。しかし、あれだけの爆発があったにもかかわらず、目立つような爆発の痕跡が見られないのは謎。

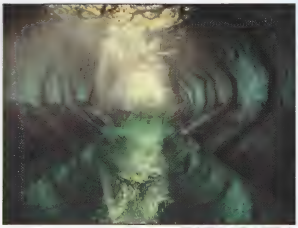


セントラルドームの設定案

セントラルドーム地下の設定案だが、このアイデアも結局は使われなかった



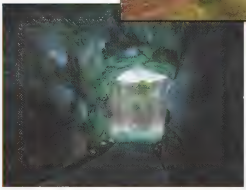
洞窟面3のアイデア案



洞窟面2のアイデア案

洞窟面1のアイデア案

灼熱の洞窟面アイデア案



洞窟面2のアイデア案

洞窟地帯

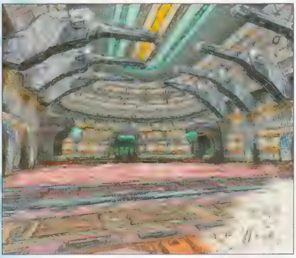
洞窟内部は大きく3つに分類され、灼熱の溶岩が広がる地帯では、地熱発電システム用の設備が各所に設置されている。地下水の豊富な水源地帯には、各所に美しい滝や水辺が点在し、巨大なラグオリウムの結晶や原生の昆虫類、トビクラゲなどもみることができる。人工施設が多い地帯は、記録にはない施設が多く存在し、その開発の目的は不明となっている。

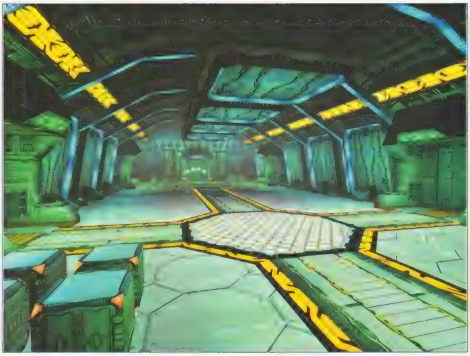
坑道地帯

パイオニア2の記録上には存在しない謎の地下施設。壊れたコンピュータや多くの機械類、資材置き場のような広い部屋から何かの工場のようにも見受けられるが、一体何を開発・生産していたのかは不明。

ここには今までのようなラグオルの生物はおらず、代わりに施設用らしきガードロボットが襲いかかってくる。

坑道面1のアイデア


坑道面2のアイデア

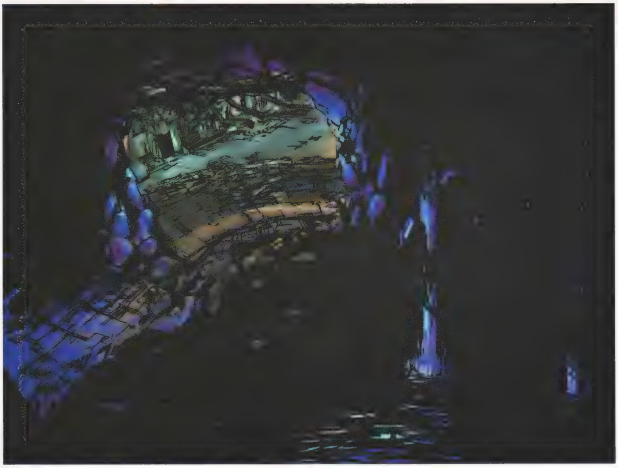

機械面2（坑道面）のデータ

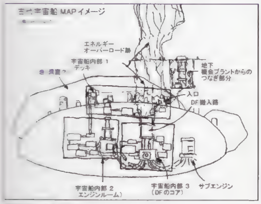
機械面2（坑道面）のデータ

遺跡地帯

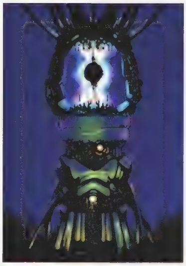
3番目に登場する「ボルオプト」を倒すと遺跡地帯に入るための門がある。今まで地上などにあった柱状のモニュメントは、ここを開くためのスイッチだったということが判明する。遺跡の内部は以外と広く、転送装置によって複雑につながれている。初めの方は普通の施設っぽいのだが、途中から巨大な建造物のような場所になってくる。しかも、パイオニア1、つまり自分達の技術とは違う方向性の……。

内部にいる敵も、坑道にいた機械系ではなく生物系なのだが、なにか禍々しさを持つ凶悪な奴らを相手にすることになる。


遺跡面・滝のある部屋イメージ



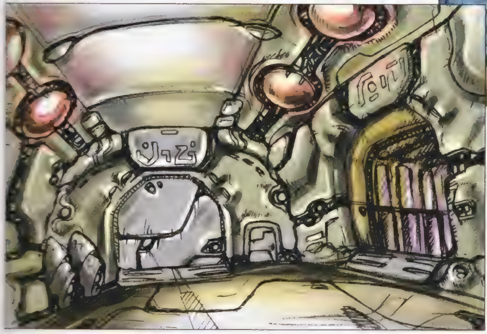
遺跡面の構造図


遺跡面・宇宙船エンジンイメージ

遺跡面3イメージ2

遺跡面3イメージ1

遺跡面・窓のある部屋イメージ


遺跡面通路案

古代宇宙船

リコの残したメッセージにより真実が次第に明らかになってくる。今まで、ラグオルにあった先文明の遺跡だと思っていたこの場所は、実は古代の宇宙船の中だった。　千年に一度甦る太古の破壊神……ダークファルス。かつて、破壊神によって苦しめられた他の惑星に住む者たちが、巨大な宇宙船をそのままダークファルスの棺としてラグオルに埋葬し、封印した。そして、パイオニア1の者たちが、禁断の扉を開けてしまったのだろう。

宇宙船状態のイメージ2

宇宙船状態のイメージ1

エリア内オブジェクト

**普段はゆっくり見る事もない、エリア内にあるさまざまなオブジェクト。
その中から代表的と思われるものをいくつかCGデータにて紹介しよう。**

メッセージカプセル

各エリアに残されたリコのメッセージ。後から来る者へのアドバイスや事故の原因について判明したことなどが録音されている。

アイテムコンテナ

パイオニア1の残したコンテナ。薬や武器、防具などのアイテムが入っている。デザインはエリアによって異なる。

回復マシン

中にキャラクターが入ることで起動し、HP、TPを完全に回復してくれるありがたい非常に装置。

スイッチ1

触ることでさまざまなマップの仕掛けを作動させるスイッチ。

スイッチ2

プレイヤーがその上を通過することで反応するスイッチ。複数のスイッチを入れることで開く扉がある。

スイッチ3

レーザー柵の電源をオフにするスイッチ。

閉ざされた扉

スイッチを入れることにより開く扉。赤マークのゲートは閉じており、緑マークのゲートは開いている。

レーザー障壁

キャラクターだけを通し、モンスターの侵入を防ぐことができる障壁。ただし範囲外には効果がない。

レーザー柵

モンスターからアイテムコンテナを守るための障壁。スイッチが近くにない場合もある。

トラップ1

天井から定期的に打ち下ろされるプレス機。当たるとダメージがある。床のゲージでタイミングが表示されている。

トラップ2

接触、または姿を見せてから一定の時間によって爆発する地雷。数種類あり、ダメージや各種ステータス異常などを引き起こす。

トラップ3

天井から落ちてきてキャラクターを閉じ込め、ダメージを与える釣り鐘。別名ウォーム。

生体コンテナ

ヴァーダという名の生きているコンテナ。近づくと毒を吐き出した後にアイテムを出すことがある。

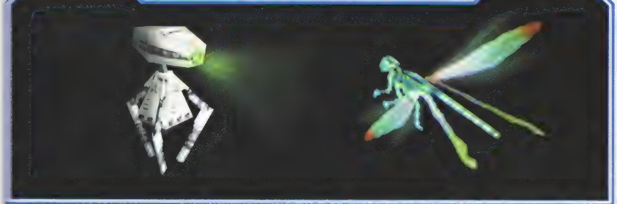
ワープ装置

エリア内で移動するためのワープ装置。

ワープ装置

森林・洞窟・坑道の各エリアのボスステージに行くためのワープ装置。最大4人まで同時に転送する。

エリア内の生物



敵というわけではなくそこらを気楽に飛んでいる現住生物や小型メカ。通路やアイテムのある小部屋に多い。

石碑

モニュメントと同じ謎の文字が書かれている。リコがモニュメントの文字を解析するためのサンプルとなった。

モニュメント

森林地帯、洞窟地帯、坑道地帯に各１つずつ配置された大きな謎の柱。

その他

エリア内のさまざまな場所にあるコンピュータやモニタなどの設備。

登場人物 ～Characters～

『PSO』にはストーリーのメインとして登場しているキャラクターは意外と少ない。ここでは、その中でも重要な役割を持つ者たちを紹介しよう。

タイレル総督

総督府の長官にして、巨大な移民宇宙船パイオニア2の最高責任者。セントラルドームで起こった謎の爆発事故について、ハンターであるプレイヤーに調査を依頼する。実は、赤い輪のリコの父親。

リコ

パイオニア1の高名な科学者にしてハンター。通称、赤い輪のリコ。パイオニア2では知らぬ者はいないという有名人。本名はリコ＝タイレル。後からラグオルに上陸する者のために、各所にメッセージを残している。ハンターとしての腕もさることながら、遺跡に書かれていた文字を独力で解読するなど、その実力はかなり高いものと思われる。父親からは想像できないが、かなりの美人。

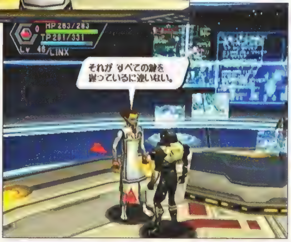
アイリーン

タイレル総督付きの秘書。総督の話の補足説明をしてくれる。また、総督が個人的なことであるリコのことを言い出せないのを気遣う優しいところもある。

パイオニア1や調査結果、ボスなどに関する話をしてくれる

科学者

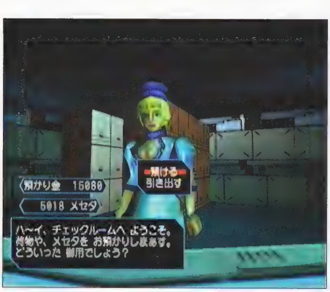
総督府には、科学者たちも常駐している。彼らは、この場所からラグオルの状況について調査をしている。各エリアのボスを倒した時には、総督だけではなく彼らの話も聞いておくといい。



こちらは、何かにつけ自虐的・否定的な発言をすることが多い

チェックガール

武器や防具、アイテムの他、メセタといった貴重品を預かってくれるチェックルーム。その受付を担当しているのがチェックガールだ。その制服(?)は、大きく胸元が開いている上に、丈が短くお腹を出しているなど、意外に大胆。



シティーにいる人々

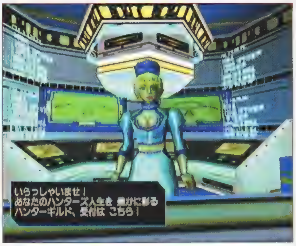
シティの中には、ストーリーに関わるわけではないがさまざまな施設があり、多くの人が働いている。ここで、そんな彼らについて紹介しよう。

看護婦

メディカルセンターに勤務する白衣の天使。低価格でどんな傷でも治してくれる。ラグオルから戻った時は、必ずお世話になる人たち。最近、ラグオルに行く人が増えたおかげで忙しいらしい。

ギルドの受付嬢

ハンターたちの交流の場であり、さまざまなクエストの依頼を仲介してくれるハンターギルドの受付嬢。チェックガールと同じ衣装を着ている。



クエストをプレイすることで、ストーリーではわからないラグオルやパイオニア2に関する事柄が見えてくる

危険な場所に乗り込むハンターに比べると、パイオニア2の軍人はひ弱な印象を受ける

軍人

元々は母星にあった軍隊が、パイオニア2の市民を危険から守るために派遣されている。シティでも一般人の立ち入れない箇所をガードしている。また、初めての移民船となったパイオニア1にいる軍と比べて、パイオニア2にいる軍にはたいした装備が支給されていないらしい。

鑑定士

名前に「???」のついた武器はここで鑑定してもらうことができる。鑑定料金は100メセタだが、鑑定結果を受け入れなくてもお金は取られる。ただし、ショップにいる鑑定士はセクションIDによって登場するタイプが変化し、そのタイプによって剣系が得意など、武器の種類による鑑定の得意不得意がある。

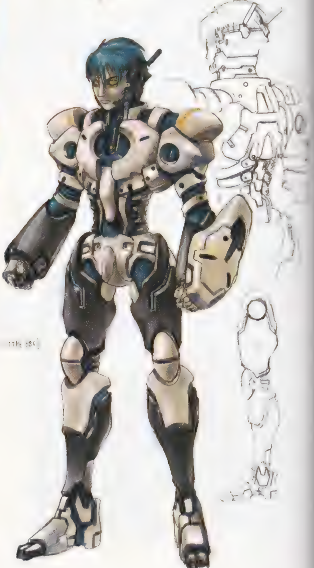
One Point Memo

オンラインの場合は、チームを作成した人がリーダーとなり、そのセクションIDによって鑑定士が決定される。鑑定士は、セクションIDごとの「出現しやすいアイテム」の鑑定を得意とし、「出現しにくいアイテム」を不得意とするようなので、オンラインで鑑定してもイマイチな物にしかならないという場合には、オフラインでやり直したり、違うIDの仲間にチームリーダーになってもらうといいかもしれない。

その他の人々

シティには、各種施設だけではなく普通のNPCも存在する。また、クエストモードの時にも、普段はいないNPCが歩いていることがある。ここでは、そんな街中にいる人々のCGを紹介する。

シーレン TYPE-386



シーレンというキャラクターは、『ファンタシースターIII～時の継承者～』（セガ／メガドライブ／1990年4月21日発売／8700円）に登場した戦闘ロボット。ソニックチームの方のコメントによると「シーレンが『PSO』に登場したら？　と言って描いてもらったもの。時間切れで作れませんでした。もったいないので出しときます。」ということです。

シーレンは、古代の超科学文明によって生み出されたロボットで、アンドロイドとは違って感情を持っていない。オラキオの民の命令だけを聞くようにプログラムされていて、三世代にわたって主人公となる人物を助けてくれる。

PSO世界を理解するための用語辞典

■ パイオニア計画

母なる大地――本星の衰えにより惑星移民を余儀なくされた大規模移民計画の名称。

計画は、移民可能な惑星の探索から始まった。無数の無人探査機を放ち、ようやく条件を満たした惑星を発見した。それがラグオルである。

ラグオル発見後、即座に移民団が編成された。未知の惑星への移民という前代未聞の事態に備え、移住民に加えて最新鋭装備の軍隊の同行も決定。さらに、遺伝子工学の権威であるオスト博士と、高名なハンター兼科学者の「レッドリング」リコ・タイレルも参加を表明した。

こうして、移民団を乗せた超長距離惑星間航行用移民船「パイオニア1」はラグオルへ向けて出発した。やがてラグオルに到着した移民団は惑星内を探査、開拓するとともに、生活の拠点となるセントラルドームを建設、着実に計画を進行させていた。そして7年後、さらに本格的な移民団と科学者チームを乗せた移民船「パイオニア2」が惑星ラグオルへ向けて出発したのである。

■ 惑星ラグオル

人類が生存するための条件をすべて満たした理想的な惑星。それゆえに「パイオニア計画」の植民地として選ばれた。

海洋が惑星の半分以上を占め、残る地表は緑にあふれた森林地帯で覆われている。自然からの恵みを享受する原生生物は、争うことなく平和に共存している自然の楽園。

地下に広がる大洞窟はところどころマグマが噴き出しており、煉獄さながらの様相である。しかし、その先は氷で覆われた極寒の世界が広がっている。この両極端な面を持つ洞窟は、観光資源として活用される予定だったようだ。

余談だが、ラグオルの英語表記である「RAGOL」をアナグラムで変換すると、かつてのシリーズの舞台である「ARGOL＝アルゴル」となる。これは果たして偶然なのだろうか……。

■ 赤い輪のリコ

高名なハンターとしてだけではなく、優秀な科学者としての面も持つ聡明な女性。人々は彼女を賞賛し、身に付けているアクセサリーから「赤い輪のリコ」「レッドリング・リコ」と呼ぶ。

謎の爆発の原因を探るべくラグオルの奥へと踏み込んだまま行方不明となる。ラグオルを探索中、各所で彼女のメッセージを聞くことができる。

■ 総督

植民地における政治、軍事の最高責任を担う役職。移民団全員の命を預かる責任は重く、選出は慎重に行われる。

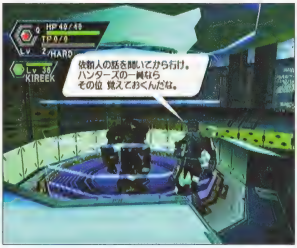
「パイオニア2」を率いるのはタイレル総督。厳格な人物で、乗組員からの信頼も厚い。「赤い輪のリコ」の父親でもあり、行方不明になった娘を思い心を痛める。しかし公人としての立場から、それを表に出すことはない。

■ ハンターズ

この世界では、己の体ひとつで数々の困難な依頼をこなす人物のことをハンターズと呼ぶ。それがファンタジー世界であれば、冒険者と呼ばれる者たちのことである。

依頼の内容は護衛、奪還、探索、交渉と多岐に渡る。が、ハンターズとなるために決まった能力は必要なく、持っている能力も人それぞれだ。

ハンターズは意外に横の結束が強い。これは、彼らの支援組織「ハンターギルド」のおかげである。これがあるからこそ、ハンターズたちは依頼に集中して成果を挙げることができるのだ。



■ テクニック

かつて世界に存在した奇跡の力、魔法。それを進歩した技術によって再現したものがテクニックである。例えばゾンデであれば、人為的に気圧差を生み出して空気を氷結させ、空気との摩擦によって発生した静電気の塊を対象に誘導するというプロセスを再現しているのだ。このような現象を起こすコストとして、フォトンの恩恵を受けているのだと思われる。

習得できるか否かが本人の資質に左右される魔法と違い、テクニックは知識さえあれば誰にでも行使できる。そんな手軽さもあって、今ではほとんどの人がその恩恵を受けている。

発動にはある程度の精神力を必要とする。そのため、精神の存在しないアンドロイドだけはテクニックを使うことはできない。

■ フォトン

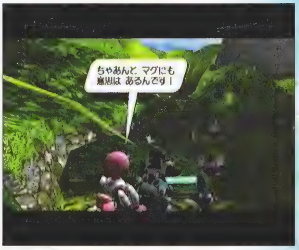
我々の知るフォトン(光子)とは異なる存在。想像上の元素であるエーテルの研究を重ねるうちに発見された。研究が進むうち、テクニックやフォトン・ウェポンとして実用化されていった。だが、いまだすべてを解明するには至っていない謎を秘めた存在である。

■ マグ

ハンターズになると支給されるAI搭載の生体防具で、宿主とシンクロすることでのみその能力を発揮する。薬品を吸収することで成長し、それにつれて幾度も形態を変えていく。

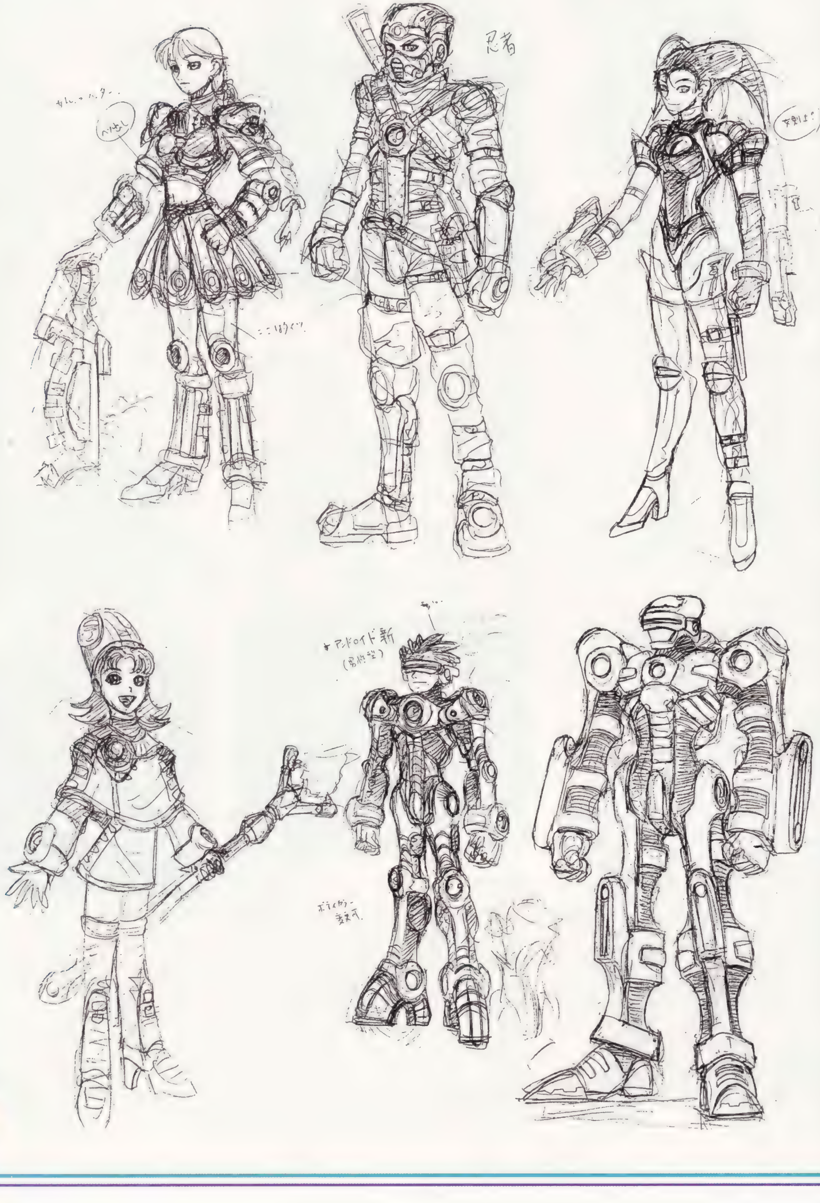
装備者の攻撃およびラグオルに生息する生命体からの攻撃を受けるたび、マグはフォトンエネルギーを吸収する。そのエネルギーが臨海に達した時、エネルギーを空間に形状化して放出するのだ。生み出したエネルギーの幻影にちなみ、この現象はフォトンブラストと呼ばれるようになる。

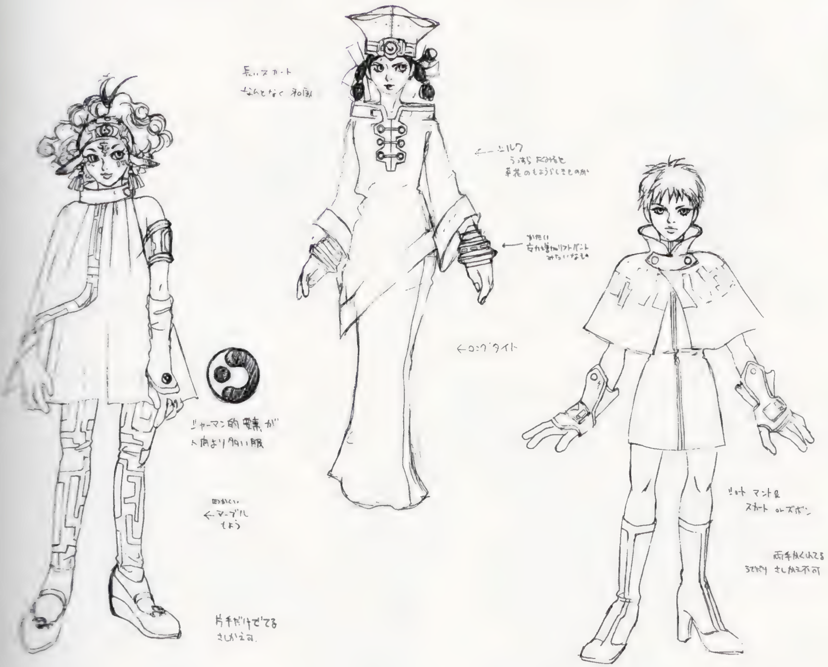
マグ誕生の裏側には、宇宙から飛来した未知の生命体細胞の存在があったという噂も存在する。フォトンとよく似たエネルギーを放出するこの細胞を培養し、それで誕生したのがマグだというのである。この噂の真偽は定かではないが、そもそもその細胞はどこから来たのだろうか……。



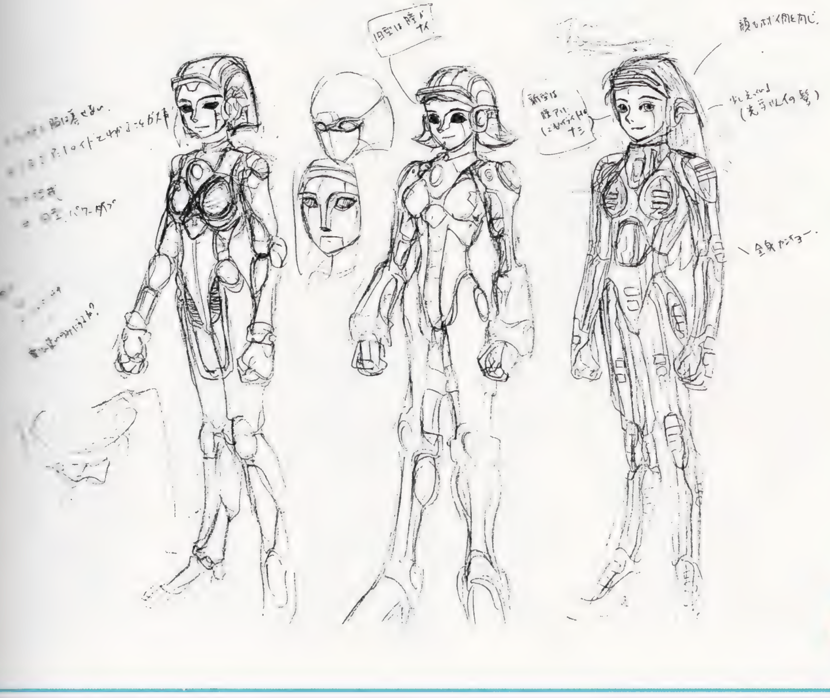
PSOの原点

企画当初のブレインストーミングにおいて、キャラクターをイメージするものとして描かれたラフイラスト。いわば『PSO』の原点がここにある。

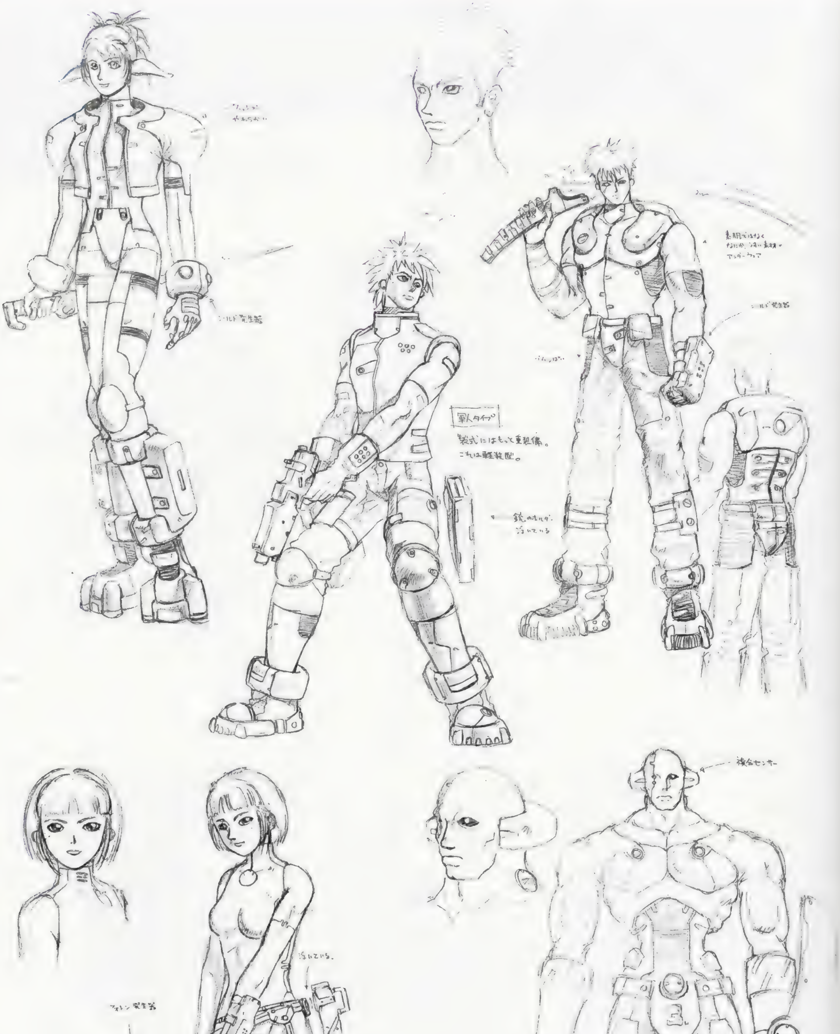


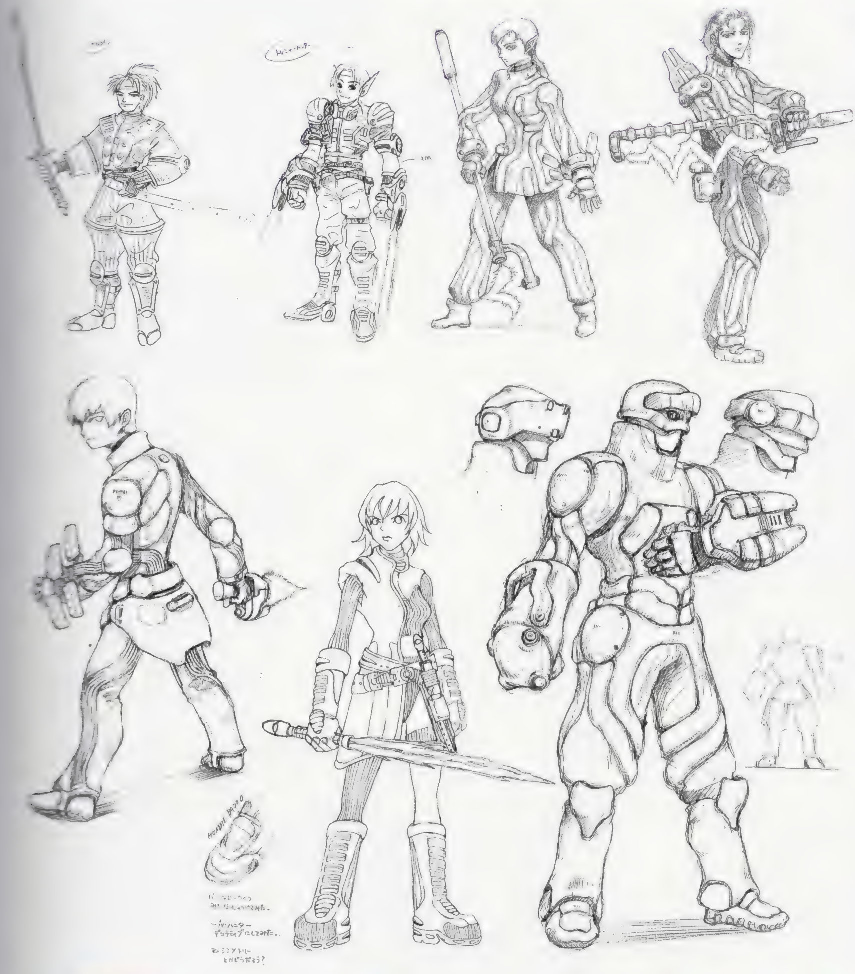


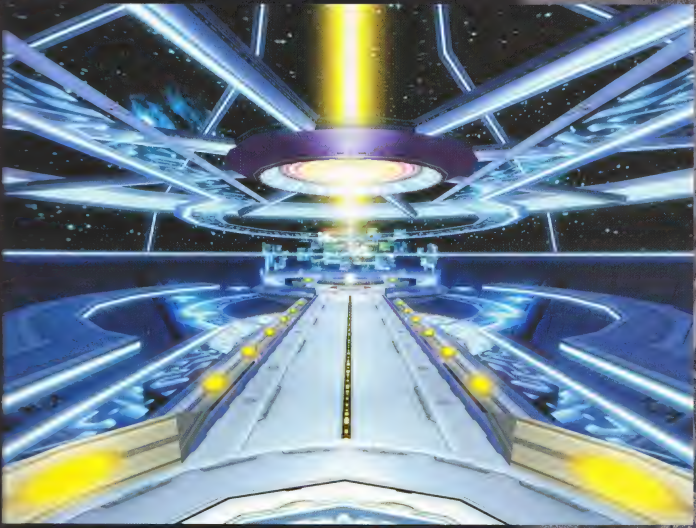
長いスカート
なんとなく和風
←シルク
うっすら透かすと
草花のもようらしきものが
大きい
安全ピンがリストバンド
みたいなもの
←ロングタイト
シャーマン的要素が
人間より多い服
細かい
←マーブル
もよう
片手だけでてる
さしかえる
ショート マント&
スカート or ズボン
両手ぬくれてる
うでだけ さしかえ不可



旧型は瞳がナイ
顔は旧タイプと同じ


軍人タイプ
装式にはもっと重装備。
これは軽装型。
銃のホルダ
浮いている
複合センサー
さや
アンドロイド案


デコラティブにしてみた。



CHARACTER CG & ILLUST GALLERY

ヒューマー

Hunter
Human
Man

攻撃と防御のバランスに優れたキャラ

ハンターを職業とするヒューマンの男のことを総称して「ヒューマー」と呼ぶ。近接戦闘を得意とする職業で、剣、大剣、短剣、長刀、投刃などの剣系武器を扱うことに長けている。ヒューマンは、この世界において人口の約半数を占める一般的な種族で、バランスよくステータスが成長する。

ヒューマーは、回復系および攻撃系のテクニックを使うこともできるため非常に使いやすい。初心者向けのキャラクター。

大剣

ハンター専用の武器。その大きさゆえに、攻撃範囲内にいる複数の敵を同時に攻撃できる

短剣

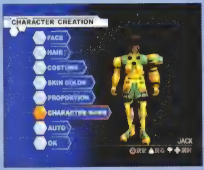
フォトン製の小剣で、威力は小さいが敵に2度斬りつける。ただし、攻撃範囲が狭い

長刀

大剣同様に攻撃範囲内にいる複数の敵を攻撃できる。威力は大剣よりも低いが命中率が高い

キャラクターバリエーション

基本的にはカッコイイ主人公タイプのキャラクターなのだが、髪形を変えてアフロヘアーにすることもできる。思いきってブラック系のミュージシャンっぽくしてしまうのも楽しい。当然、セリフは「HEY! BROTHER!!」と「YOO MEN!」に決定だ。

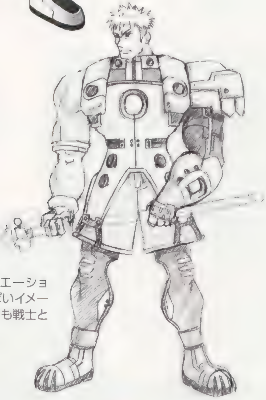


アフロはけっこう人気が高いキャラクター。もっとも、さすがにセカンドキャラとして使う人が多いみたいだが……

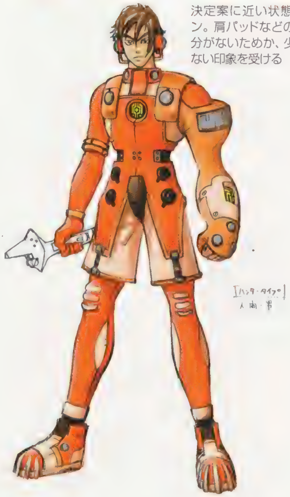
ヒューマーの初期デザイン案。顔や髪型、服装など、全体的にいかにも現代っぽいスッキリしたデザイン

CGとして作成されたヒューマーのモデル

決定案に近い状態のデザイン。肩パッドなどの細かい部分がないためか、少し物足りない印象を受ける

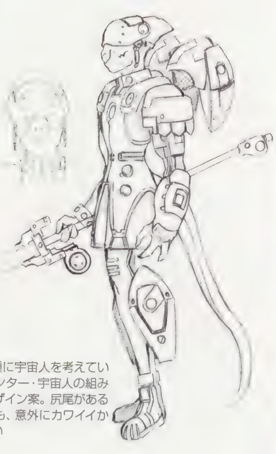


ヒューマーの別バリエーション・デザイン。男っぽいイメージで、剣士というよりも戦士といったところ



決定デザイン

この案には、空中に浮いているレッグガード（もしくはホルスター）というアイデアがあったため、それがイラストに残っている



当初、人種に宇宙人を考えていた頃のハンター・宇宙人の組み合わせデザイン案。尻尾があるというのも、意外にカワイイかもしれない

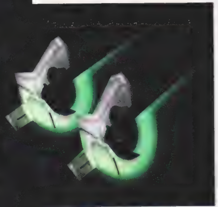
ハニュエール Hunter Newman Woman

パワーの差を回避と華麗なテクニックで補う

ハンターを職業とするニューマンの女性を総称して「ハニュエール」と呼ぶ。近接戦戦闘を得意とするが、ヒューマーに比べて多少防御力と体力に欠ける。その代わり、バイオテクノロジーによって生み出された新人類・ニューマンの特徴である精神力が高いので、TPを多目に持っている。接近戦とテクニックを上手に使い分けることができれば、かなり便利なキャラクターなので、初心者にも使いやすいだろう。

剣

フォトンの刃を持つ剣で、敵1体に攻撃することができる。大剣よりも軽く扱いやすい



短剣

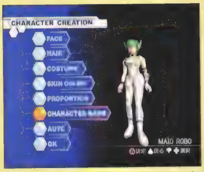
回避率の高さを活かして相手の懐にもぐりこむなら、短剣がいい。攻撃のモーションも早目

投刃

フォトンの刃を投げる中距離攻撃用武器。密集した敵に連続して攻撃が当たるが威力は低い

キャラクターバリエーション

海賊っぽい感じにも、大人しそうなタイプにもできるバリエーションの多いキャラクター。例えば、こんな某メイドロボット風の小さくて可愛いキャラを作ることだってできる。このキャラには、やっぱりフライパンでも持たせてやりたいところ。



顔の感じは、体格によって子供っぽくも、大人っぽくも変化するので、調整しながら何度か確かめてみた方がよい

ハニュエールの初期デザイン案。『ファンタシースターII〜還らざる時の終わりに〜』(セガ/メガドライブ/1989年3月21日発売/8800円)の登場人物・ネイをモデルにしている

CGとして作成された
ハニュエールのモデル

ハニュエールの別バリエーション案として、こんなおばさんも考えられていた。でも、[illegible]強そうな感じ……

決定デザイン

ネイがベースになっているということから考えて、右手に付いているのは『ファンタシースターIII』に登場した「ネイクロー」のイメージだろうか

ヒューキャスト
Hunter Android Man

その攻撃力と体力で最前線で鉄壁の盾となる

ハンターを職業とするアンドロイドの男性型のことを総称して「ヒューキャスト」と呼ぶ。アンドロイドの特長として、全キャラクター中、最大の攻撃力と体力を持ち、トラップを発見できるという特技を持つ。また、毒や麻痺の状態異常にならないという利点もある。ただし精神力はないため、テクニックを使用することはできない。使いやすいキャラだが、回復アイテムを大量に使うため、買い物用のテレパイプは必需品。

大剣
複数の敵を攻撃できるので、取り囲まれやすい最前線でも積極的に戦うことができる

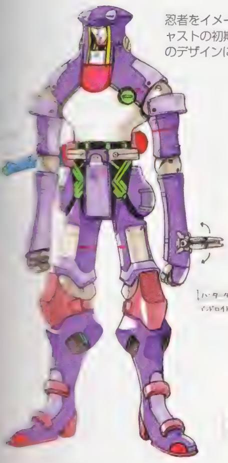
長刀
攻撃力が高いので、剣よりも必要攻撃力が要求される長刀も他のキャラより早目に装備できる

投刀
意外に要求される必要攻撃力が高い武器。銃ではレイキャストと同じだから嫌という人に

キャラクターバリエーション

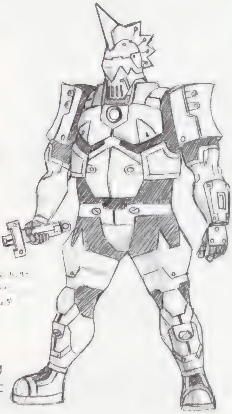
アンドロイド系は、いじれる場所が少ないのでどれも似た感じになってしまい特徴あるキャラを作るのは難しい。多分、作っている人は多いのじゃないかと思うが、某アニメの零号機っぽいものを作ってみた。当然、剣は使わずに銃のみで戦うと気分もでる。

ライフルが持てると、より雰囲気がでたのだが……。レイキャストでこれを作れないのが非常に残念だ

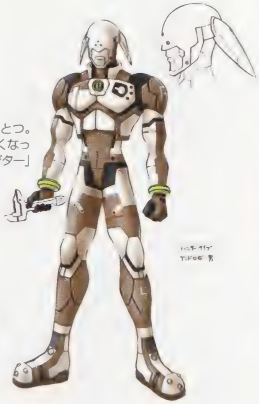


忍者をイメージさせるヒューキャストの初期デザイン案。実際のデザインに近いものがある

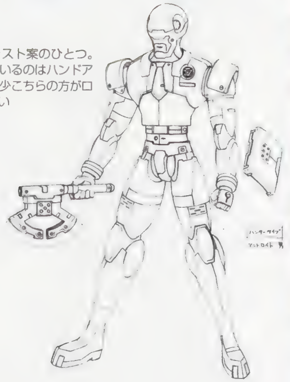
CGとして作成されたヒューキャストのモデル



こちらはヒューキャストの別バリエーション案で、甲冑を着た騎士風のデザイン。かなり頑丈そう



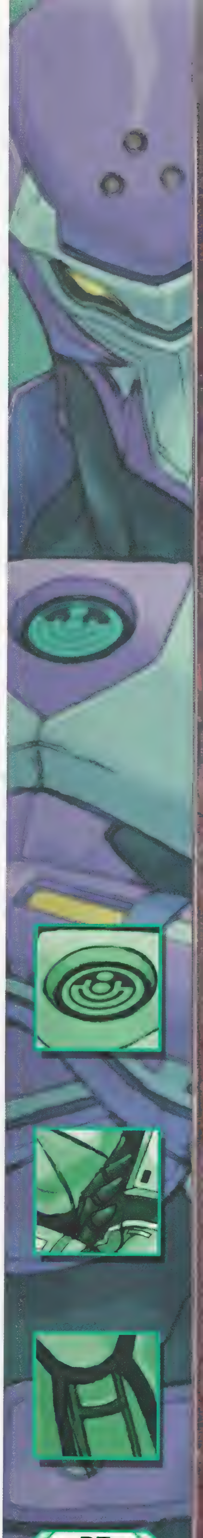
ヒューキャスト案のひとつ。大分アンドロイドっぽくなってきたが、頭が「プレデター」を思わせる



ヒューキャスト案のひとつ。手に持っているのはハンドアックス。多少こちらの方がロボットっぽい

決定デザイン

全身のプロポーションの良さや、腕の筋肉の盛り上がり方などに、ロボットにはない人間らしさを感じる



レイマー

Ranger
Human
Man

ロングレンジの攻撃で敵が近づく前に倒しきる

レンジャーを職業とするヒューマンの男のことを総称して「レイマー」と呼ぶ。レンジャーは特殊な銃器を扱うため、シビリアンライセンスが必要とされる。これは一定の公的事業への従事により交付される。レンジャーは銃器の扱いを得意とし、遠距離戦闘において真価を発揮する。レイマーは、攻撃力が弱いものの回復系および攻撃系のテクニックも使うことができ、バランス良く成長する。中級者向けキャラクター。

小銃

反動が少なく一番扱いやすい武器。威力が低いので敵を倒しきれない場合は走って即移動!

長銃

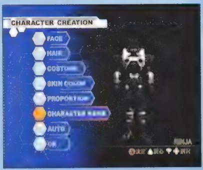
長い射程を活かして、敵をいち早く発見したら即座に攻撃。命中率が高いので安心できる武器

散弾銃

攻撃力はいまいちだが、ロックオン範囲が広く、複数の敵を攻撃することができるのが魅力

キャラクターバリエーション

元々のイラストの印象が強いのか、レイマー使いは反発したようにボディカラー黒&ヘルメット着用が多い。しかし、どうせなら髪の毛を使ってカッコイイ系を目指そう。一応、イメージとしてはとある忍者の先生なんだけど、どうだろうか?

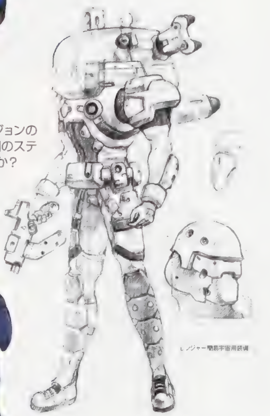


やはりこういうのは、似てなくても本人の思い込み次第だと思うので、他の人には強行に言い張ろう!

CGとして作成された
レイマーのモデル

決定デザイン

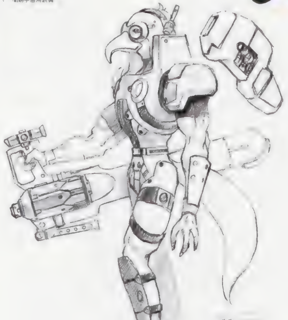
スッキリとしたスタイルと風貌で、いかにもアメリカンヒーローっぽい。肩の武器は何なのだろうか



こちらはレイマーの決定バージョンの宇宙空間用イメージ。宇宙空間のステージが用意されていたのだろうか？

スタイルは現在のデザインと同じ。こういった色のパターンもなかなかカッコイイ

レイマーの初期デザイン。
現在のものに近いが、もう少し若めで肉付きのいい体格になっている



当初、人種に宇宙人を考えていた頃のレンジャー・宇宙人の組み合わせデザイン案

レイキャスト

Ranger Android Man

命中率と攻撃力の高さで確実に敵を倒す

レンジャーを職業とするアンドロイドの男性型を総称して「レイキャスト」と呼ぶ。ちなみに「キャスト」とは、この世界でのアンドロイドの俗称のこと。レンジャーは銃器の扱いを得意とし、レンジャーにしか許されない特殊な銃器の使用も可能である。

回避能力が低いため敵に接近されるとつらいが、全キャラの中で最高の命中率で遠距離攻撃に徹しよう。また、レイキャシールに比べて若干攻撃力が高い。

機関銃

命中率の悪い武器だが、レイキャストの能力なら使いこなせる。ただし、射程が短いのが難点

長銃

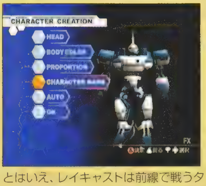
接近戦に弱いレイキャストだが、遠距離からの攻撃なら右に出るものがないスナイパーだ

剣

もちろん他の剣系の武器を装備することもできるが、レイキャストに限ってはオススメできない

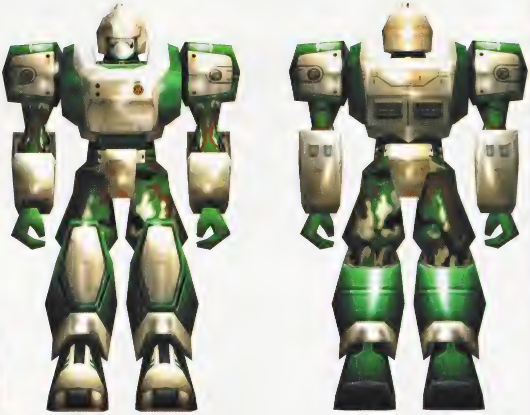
キャラクターバリエーション

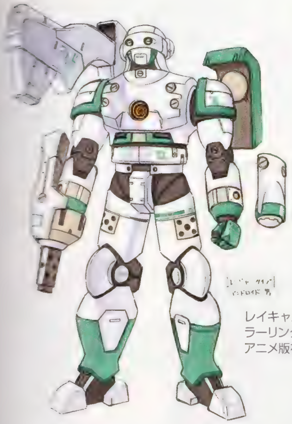
ボディカラーがパーツで色分けされているパターンなので、いまいち作りづらい。やっぱりロボットは単色で統一したい。幻魔対戦のベガというのも考えたのだが、モヒカンも面白いので鉄人28号FXということに。素手で戦わせると雰囲気が出て最高。



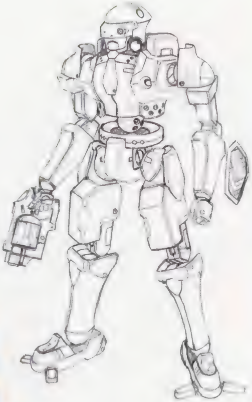
とはいえ、レイキャストは前線で戦うタイプのキャラではないので、まあお遊び程度に作ってみよう

CGとして作成された
レイキャストのモデル





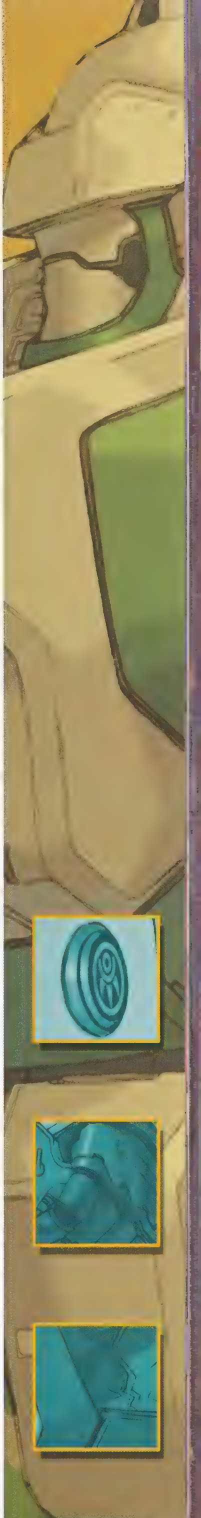
レイキャストの初期デザイン案。このカラーリングとスタイルが、「ロボコップ」のアニメ版を思わせる



レイキャストの初期デザイン案。アンドロイドというよりもロボットに近い形状をしている

決定デザイン

迷彩のカラーリングと骨太の体型が、いかにも戦闘用アンドロイドの雰囲気をかもし出している



レイキャシール

Ranger
Android
Women

命中率と防御力で
近くの敵にも冷静に対処

レンジャーを職業とするアンドロイドの女性型を総称して「レイキャシール」と呼ぶ。ヒューキャストやレイキャストと違い、見た目は可愛い女性だが、ヒューマンとの差別化をはかるために、原則として人造皮膚の着用は禁止されている。レイキャスト同様に、全キャラの中で最高の命中率を誇る。攻撃力はレイキャストに劣るが、その分防御力は高い。基本的にはレイキャストと同じ戦法をとった方がいいだろう。

小銃

命中率の高さを生かして、ヘビーショットやエクストラアタックを多用するのもオススメ

長銃

やはり基本となる武器は、遠距離から安定して敵を倒すことのできるライフルが一番

投刃

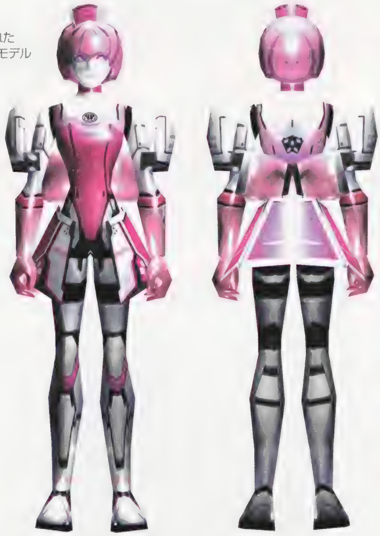
クセの強い武器だが、複数攻撃ができるので散弾銃が入手できるまでは使ってみるのも面白い

キャラクターバリエーション

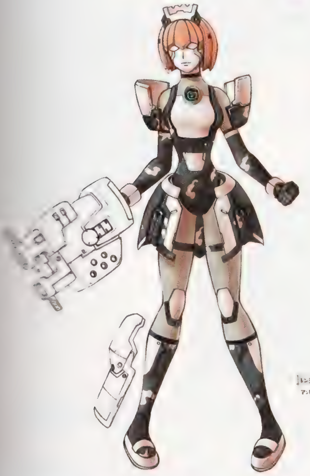
どうしてもアンドロイドのスタイルを崩しにくいキャラなのだが、ボディカラーによって顔のパーツも微妙に変化するのを利用して作成。本当はポニーテールなのだが、正面限定ということで、なんとか某乳揺れ格闘ゲームの彼女に見えないだろうか。

他のアンドロイド同様に、レイキャシールも自分だけのというバリエーションのあるキャラが作りづらい

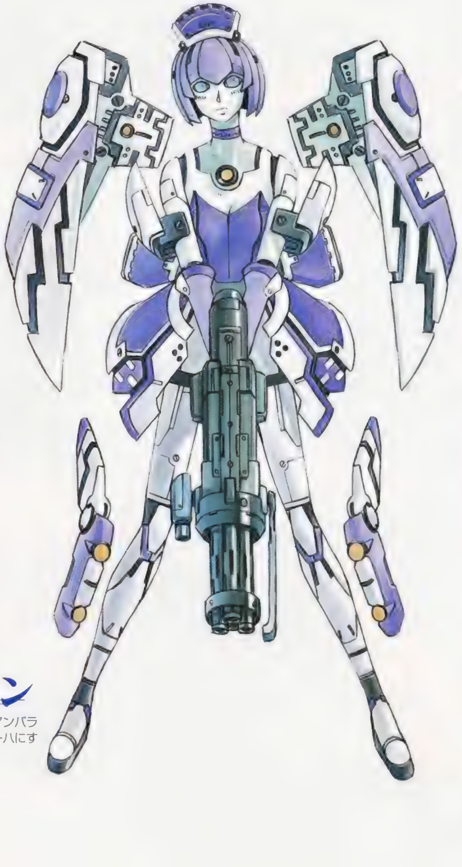
レイキャシールの初期デザイン案。メタリックなボディがいかにもという感じで、ニーソがないのは残念



CGとして作成された
レイキャシールのモデル



レイキャシールのデザイン案。現在のものに近いデザインだが、メイド風の衣装に萌える



決定デザイン

細身のボディに巨大な銃というアンバランスさが魅力的。マグをヴァラーハにするとこんな感じかも

フォマール

Force
Human
Woman

強力なテクニックで仲間をしっかりサポート

フォースを職業とするヒューマンの女を総称して「フォマール」と呼ぶ。フォースは他の職業に比べてTP、精神力が高く、さまざまなテクニックを用いて攻撃のみならず、回復、攻撃補助を行うことができる。ヒューマンはニューマンよりも精神力において劣るものの、攻撃力、防御力、命中率などに勝る。また、スペシャルウェポンには、フォースの中ではフォマールのみが装備できる武器もある。中級から上級者向けのキャラ。

杖（ケイン）

初期装備している武器だが、攻撃力の低さからハッキリいってほとんど役には立たない

杖（ロッド）

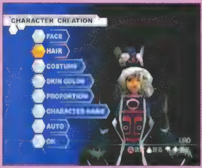
一見リーチが長い武器のようだが、その半ば程を握って使うので直接戦闘用としてはいまいち

小銃

反動も少なく、攻撃時に移動もしないので一番使いやすい。装備できるようになったら持ち替えよう

キャラクターバリエーション

髪型が多彩なので割と雰囲気を変えることは簡単なキャラ。ただ、コスチュームの形状にほとんど変化がないのは残念。やはりキャラがかぶって面白いのはアフロなどの奇抜な奴だけなので、肌の色も、多くの人が使っていない、茶系を使ってみた。



一応、運命の女神の一人をイメージしてみたが、どうやっても露出が足りずに目論見は志半ばで挫折……

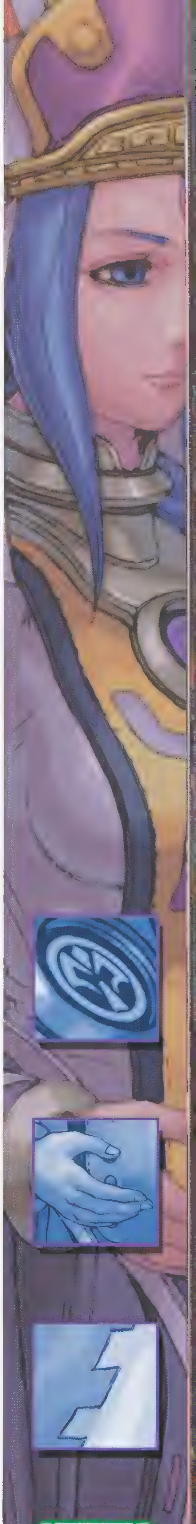
CGとして作成された
フォマールのモデル

決定デザイン

ほっそりとしているが、どこかに若々しさを感じる衣装デザイン。いかにも走れなさそうな足元なのだが、けっこう足が速く驚かされる……

フォマールのデザイン案。現在のものに近いが、帽子や腰まわりにある布(?)がなく、さっぱりした印象を受ける

魔法使いというよりも、ちょっとお姫様を連想させる上品なフォマールの初期デザイン案



フォニューム Force Newman Man

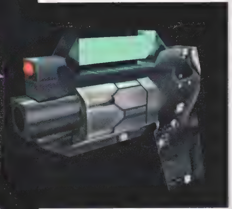
テクニックの使い方次第で戦闘の主役にもなれる

フォースを職業とするニューマンの男を総称して「フォニューム」と呼ぶ。フォースは、民間の宗教団体からボランティアとして参加する者も多いものの、よからぬ噂も多い。ニューマンはさらに精神力が高く、フォースにもっとも向いている種族だといえる。

体力、防御力的にはヒューマンよりも弱いが、フォニュエールに比べ、若干命中率が高い。強力なテクニックを覚えるまでは、使うのが難しい上級者向けのキャラ。

杖(ウォンド)

武器自体の攻撃力はほとんどないが、装備すると精神力がアップするフォースに最適な杖



小銃

遠距離から攻撃できる小銃を装備できるようになると、TPの消費を押さえることができる

杖(ケイン)

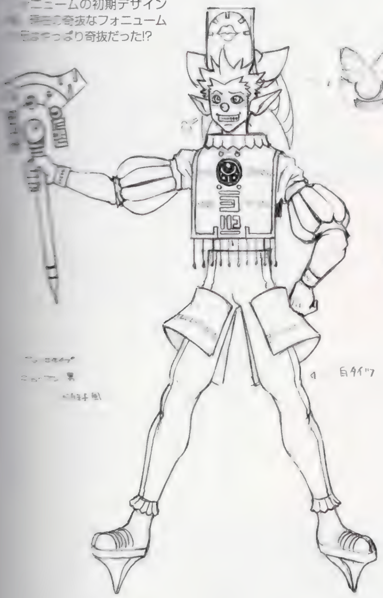
ウォンド系が手持ちにないなら、ロッドよりも硬直時間が短いケイン系の方がオススメ

キャラクターバリエーション

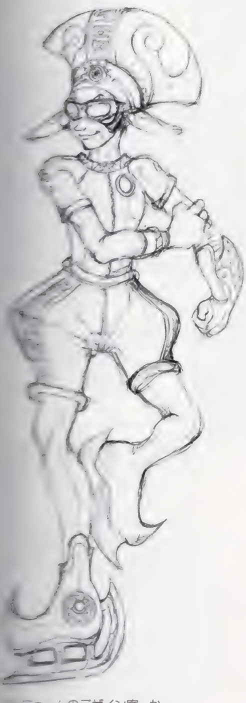
『PSO』の世界で変なキャラとして人気の高いフォニュームだが、なんとか大人し目のキャラは作れないかとチャレンジ。っていうか無理。衣装が派手なので、どうしてもサーカス関係にいるようなキャラになってしまう。あきらめて徹底的に遊んでしまおう。

身長を低めにすると、妖精パックやエルフ族といった雰囲気が出てくるので、その線もありかと……

[illegible]ニューム の初期デザイン
[illegible]奇抜なフォニューム
[illegible]り奇抜だった!?



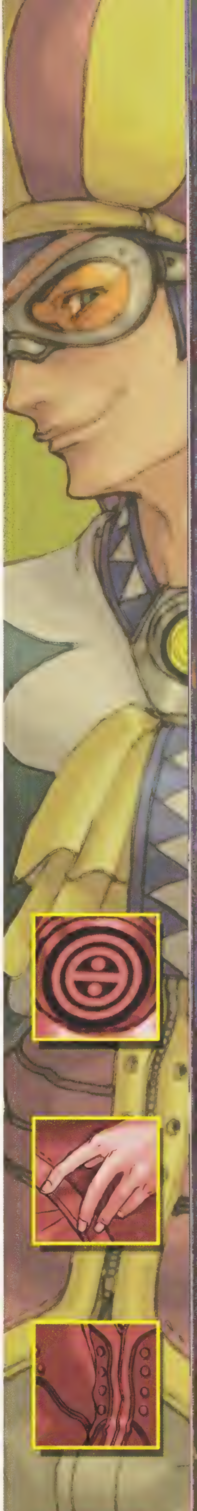
CGとして作成された
フォニュームのモデル



[illegible]ニュームのデザイン案。か
[illegible]ものに近いが、かぼ
[illegible]なんともいい味を
[illegible]

決定デザイン

先のとがった靴、ふくらんだ腰まわりの上着、巨大な帽子。中世の貴族のような服装ながら、まるで道化師のような印象を受ける



フォニュエール Force Newman Woman

高い防御力を活かして敵の近くで全体攻撃だ!

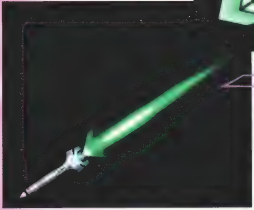
フォースを職業とするニューマンの女性を総称して「フォニュエール」と呼ぶ。ニューマンとはバイオテクノロジーによって生み出された新人類。ヒューマンの能力を遺伝子工学的に増幅させているため素早さと精神力が高い。体力、防御力的に不安はあるものの、敵に近づいて全体攻撃テクニックを使えば、有利に戦うことができる。フォニュームに比べて、わずかに攻撃力、精神力が低いが、防御力はレイマーよりも高い。

素手

全キャラ中、最も攻撃力が低いため杖以外を装備するのはかなりレベルが上がってからになる。思いきって杖を外し、アクションパレットを空けるというのも手だ

杖(ウォンド)

攻撃のためではなく精神力をアップさせるために、ぜひともウォンドを装備しよう



剣

必要命中率や攻撃力がきびしいものの、杖系以外の武器の中では剣が一番早く装備できる

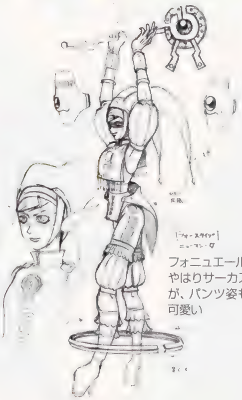
キャラクターバリエーション

眼鏡があったりとマニア向けのパターンも用意されているのだが、髪型とセットになっているので自由に使えず残念。そこで、こんな衣装のアニメあったなーと思いつつ、ノーマルな魔法少女の作成を実行。でも、どうしても顔だけが○世ちゃんに……。

奇抜な印象の強いフォニュエールも、組み合わせによってはおとなしそうな感じのキャラが作れると実証

フォニュエールのデザイン案。隠しパスワードをいれると現われるコスチュームとして使われている

CGとして作成されたフォニュエールのモデル



フォニュエールの初期デザイン案。やはりサーカスを思わせる衣装だが、パンツ姿もけっこう活動的で可愛い

少し年齢が上がった感じになっているフォニュエールの初期デザイン案。衣装も全体的にシャープになっている

決定デザイン

派手な帽子や腰のふくらんだ衣装、顔のメイクなど、道化師のようなイメージがより強く打ち出されている

ゲーム本編で未使用のキャラクター

当初は18種類予定されていた

現在、『PSO』で選べるキャラクターは全部で9種類だが、企画当初には18種類のキャラクターが選べるように考えられていた。それは、3種類の職業と3種類の種族に、それぞれ男性、女性を分けるというものだった。そうすると、ひとつの職業に6タイプできることになる。だが、フォースのアンドロイドなどができてしまうことなどの理由で結局、現在の9種類に落ちついた。

ここでは、企画当初に作成したものの、未使用となったキャラクターを紹介する。

フォーマー

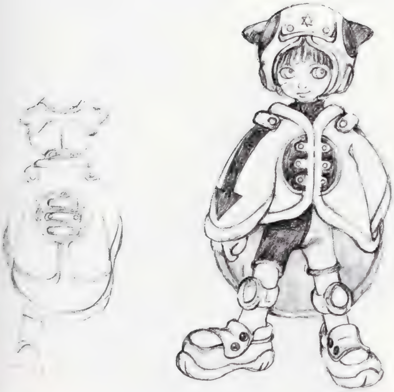
フォース・ヒューマン・男

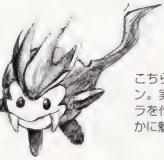
いかにも正統派の魔道士といった雰囲気のイラスト。後ろにいるのは実際にいるナーガというマグだが、このキャラと一緒にいると使い魔っぽい。こんなキャラを使いたいという人は多いのではないだろうか。

もうちょっとオリエンタルなコスチュームになれば、中華系の方士や道士というキャラとしてもイメージがぴったり

フォーマーの子供バージョンのイメージイラスト。意外に子供もイケテル。両肩に浮いているカメ型(?)のマグが可愛い

ヒューマンの男で職業がフォースという組み合わせは、なかなかに魅力的だ。
今回のフォニュームのデザインが、少しイロモノ的なところがあるために正統派の魔道士好きで、フォマールの方を使っている人も多いと聞く。
魔法使いに成りきって、ショートカットに好きな漫画やアニメキャラの呪文詠唱セリフを入れている人もオンラインではよく見られる光景だ。もし、次の『PSO』があるならフォーマーは是非とも入れてもらいたいところだ。

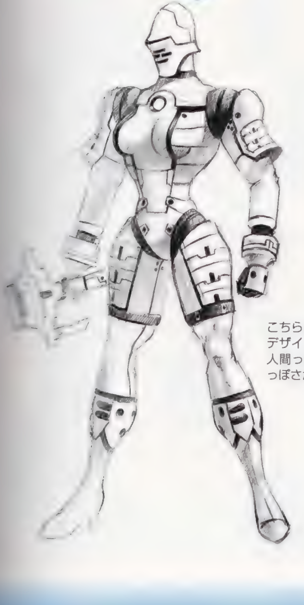




こちらもフォーマーの子供バージョン。実際には、ここまで小さいキャラを作成するのは無理だが、なかなかに魅力的

ヒューキャシール
ハンター・アンドロイド・女

こちらは、大人し目のレイキャシールとは打って変わって、活動的なキャラクターになっている。右のイラストを見るとヒューキャストのように近接で戦うタイプよりも、中距離で戦うようなタイプとして考えられているのではないだろうか。



こちらは騎士風の鎧をベースにしたデザインのヒューキャシール。顔が人間っぽくない分、そのボディの色っぽさが目立つ

アンドロイドの"くのいち"というところか。硬そうな髪型といい、忍者刀のようなダガー(?)といい、ある意味ツボを突きまくっている

ヒュマール

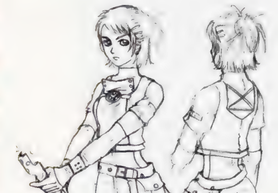
ハンター・ヒューマン・女

残念ながらレッドリング・リコのようなヒューマンタイプの女性ハンターを使うことは今回実現しなかったが、どのような戦い方をするキャラになっていたのだろうか。

イラストを見る限りではセイバー系の軽めの武器をメインに操って戦うようだ。しかし、位置的にはヒューマーほど力は強くなく、ハニュエールよりもテクニックに劣るのは間違いない。こんなにイラストが多いにもかかわらず採用されなかったことを考えると、ヒュマールがいる必要性がなかったということなのだろうか。なにか専用の武器でもあれば違ったのかもしれないが……。

アクティブな感じでリコを思わせるなかなか可愛い女の子。ちなみに肩のところにあるのは巨大な手なのか？

イラストにあるパルチザンとダブルセイバーを組み合わせたような武器は、女性向けとして面白そう



ハンターというにはちょっと普段着な少女。かなり弱そうで、かえって上級者向け!?

ヒューマーのコスチュームと合わせたデザイン。ガウ=ハ=レッシィみたいで、けっこう似合っている

ちょっとお姉さんタイプのイラスト。超ミニなスカートがなんともセクシィー。蹴り技とか使って欲しい感じです。ちなみに、手に持っている武器は剣？　手斧？

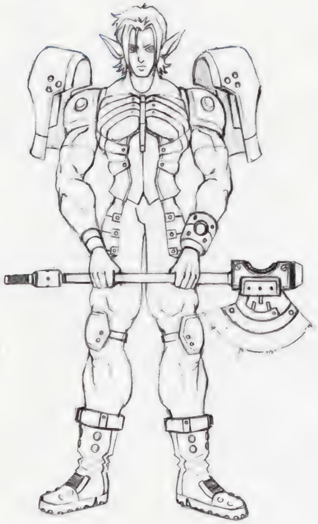
ハニューム

ハンター・ニューマン・男

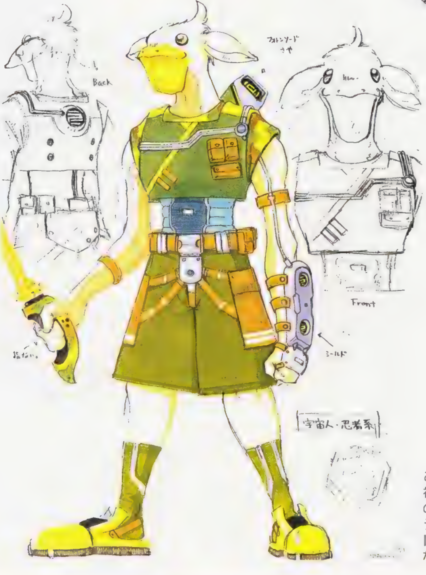
ニューマンの設定である、ヒューマンよりも生命力と防御力が低いという観点からすると、ハニュエールがいれば十分という気もする。しかし、イラストを見てみると他にはいない斧使いというところで、グッと魅力がアップする。特に左のイラストは反則気味だが興味をそそられてしまう。

今回の『PSO』ではスペシャルウェポンとしてしか斧が登場しないので、是非とも次回では標準で両刃の大斧や手斧など、いろいろな斧を入れてもらいたいものだ。

ニューマンというには無茶なゴツイ体格だが、個人的にはこういう濃い目のキャラも欲しかったところ。実はドワーフをイメージしていて、背がすごく低いということも考えられる



こちらはニューマンのイメージを生かしたイラスト。体力的には弱くとも、素早さで勝負するような感じ



これはニューマンではないのだが、初期案としてあった宇宙人の忍者系のイラスト。ペリカン顔に山羊のような耳━これが採用されていれば、『PSO』の印象も大分変わったのではないだろうか……

レイマール
レンジャー・ヒューマン・女

今回、未使用のキャラクターの中で一番そそられたのが、このレイマール。ピシッとした制服姿と帽子、そしてゲルマン系の金髪美女！　彼女たちにマシンガンやライフルの似合うことといったら……。

性能的なことを考えると、レイマーと大きな差がでないために削られたというのは理解できるのだが、つくづく勿体無い。女性と男性の違いが、もっとハッキリ有れば活かせたのに……と思うと残念である。

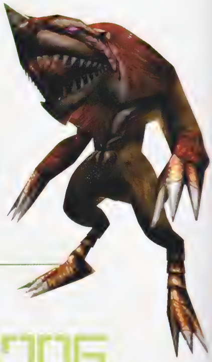
レイマールの場合、遠距離で戦うスナイパーというよりは近距離〜中距離でマシンガンやバズーカをぶっ放したい

走りやすさを考えて下半身はゆったりとした作りながら、ピッチリした上半身のコスチュームもなかなか。鋭角的な迷彩っぽいデザインも面白い

少しヒールのあるブーツや、きっちり切り揃えられた髪型、そしてベレータイプの帽子など、各所から女性らしさが打ち出されている

MONSTER CG & ILLUST GALLERY

THE FOREST 森林地帯に生息する原生生物



ブーマ

属性：Native

惑星ラグオルでもっとも繁殖している原生生物であるブーマ種の中で、最大の数を誇る種類がブーマだ。

性格は獰猛にして狡猾。地中に潜み、獲物が接近すると集団で襲いかかる。炎で追い払うのが効果的だ。

ゴブーマ

属性：Native

金色の体毛を持つブーマは、ゴブーマと呼ばれ、通常のブーマより力が強く肉体も強靭である。ブーマの嫌う炎には耐性があるようだが、なぜか金色の体毛は電気伝導率が高く、電撃には過敏な反応を示す。

ジゴブーマ

属性：Native

赤味が強い体毛の、もっとも戦闘力が高いブーマ。他のブーマ種を率いて行動することが多い。ただし、爪が発達していたり地中に潜んだりと、モグラに似た特徴を持つだけあって地上の動きは緩慢である。

設定デザイン

ブーマのデザイン画。元々、森にいた生物が突然変異を起こしたということだが、いったいどんな生物だったのだろうか？

設定デザイン

ブーマの原案。原生生物の雑魚案としてコボルト系のキャラも考えていたそうだ
界観にそぐわないということで没となった。

MOTHMANT

モスマント

属性:Native

ラグオルでは、昆虫ですら脅威となる。人間の頭ほどの大きさを持つ蚊・モスマントは、とがった口でこちらの血を吸い尽くそうと襲ってくる。敵としては弱いので一匹を倒すのは楽なのだが、モネストから雲霞のごとく何匹も湧き出してくるので始末に困る。

設定デザイン DESIGN SKETCH

虫嫌いの人にはかなりつらいが、生理的な嫌悪感を呼び起こす秀逸なデザインだ。もっとも真夏に会いたくないモンスター。

MOTHVERST

モネスト

属性:Native

モスマントの巣穴であるモネストには攻撃能力がない。しかし内部に孵卵場を持っており、破壊しない限りモスマントを生み出してくる。モネストの移動方法は独特で、4匹のモスマントに持ち上げてもらい、空からゆっくりと降りてくるのだ。機会があれば観察してみよう。

ラグ・ラッピー

属性：Native

外見はかわいらしい鳥だが、実際はまったく油断のならない相手だ。

好戦的なわりに力は弱く、簡単に倒すことができる。だが、その姿は擬態なのである。その証拠に、倒れたラグ・ラッピーから離れると、一目散に逃げ去る姿が目撃できる。

アル・ラッピー

属性：Native

通常と異なり、青い羽毛で包まれているラッピーが存在する。生息数は少ないらしく、一部の熟練ハンターによっていくつかの目撃報告があるだけである。そのため、ハンターズの間では彼らを"幸福の青い鳥"として狙う者が少なくないという。

設定デザイン

『ファンタシースター』シリーズでお馴染みの可愛いモンスター。知らないプレイヤーの大半は、その外見に騙されたのではないだろうか？

SAVAGEWOLF サベージウルフ

属性：Native

その名の通り、外観は狼に酷似しているが、体表の各所を覆う鎧状の組織が決定的に異なる印象を与える。そして、彼らは本物の狼のように誇り高い存在ではない。リーダーであるバーベラスウルフを失うと、著しく士気を低下させるのである。

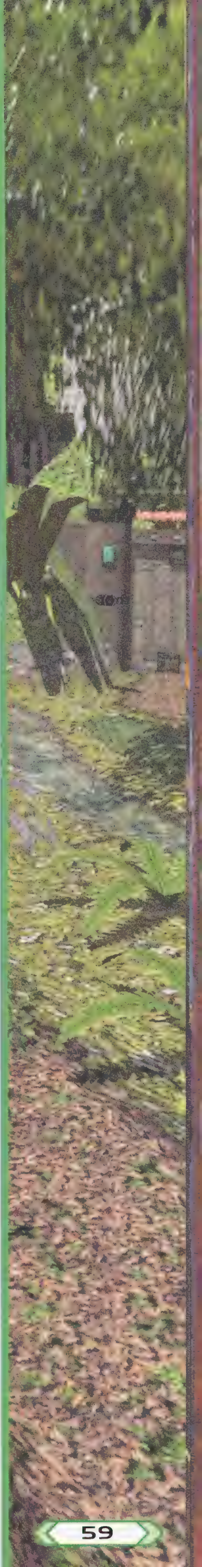
BARBAROUSWOLF バーベラスウルフ

属性：Native

サベージウルフの群れの中で見受けられる青い体色をした個体は、バーベラスウルフと呼称される。その生命力、戦闘力はサベージウルフをはるかに凌駕しているが、円の動きで獲物の様子をうかがい、背後から襲う用心深さは変わっていない。

設定デザイン

いきなり繁みの中から飛び出してきて、こちらの狙いがつけにくいように回り込むという知能的な面も持ち合わせている。



ヒルデベア

属性：Native

森林地帯に最強の存在として君臨する生物。多少の攻撃などものともしない巨体とその長く太い腕が強者の象徴である。また、距離を無意味なものへと変える驚異的な跳躍力と口から吐き出す火炎も、彼らの力のひとつである。

ヒルデブルー

属性：Native

一見すると見分けがつかない、ヒルデベアの突然変異種。習性は同様だが､その特異性は戦闘能力に発揮され、ヒルデベアをはるかに凌駕する。また、吐き出すのは炎ではなく氷の塊である。何故そのような器官が体内にあるのかは未だ不明だ。

設定デザイン

ベアー（＝熊）という名前だが、その巨大な体躯と敏捷な身のこなし、そして野太い腕は、むしろキングコングを連想させる。

獣系巨大エネミー案

エビルシャーク

属性：A.Beast

洞窟を徘徊するシャーク種の中でももっとも数多いのが、緑色の皮膚を持つエビルシャークである。疲れを知らぬ体力で獲物をどこまでも追い続けるところから、ハンターズからは“洞窟の狩人”と呼ばれている。

ギルシャーク

属性：A.Beast

黄色いとさかのシャーク種はギルシャークだ。すべての面で他の2種を上回る能力を持っている。両腕の刃にはヒレの、とさかには背ビレの面影がある。彼らも元は水中で暮らす鮫だったのかもしれない。

パルシャーク

属性：A.Beast

赤い皮膚を持つシャーク種は、パルシャークと呼ばれている。両腕に備えた刃の一撃は、エビルシャークをしのぐ威力を秘めている。そして仕留められた獲物は、文字通りに鮫の歯の餌食になるのである。

設定デザイン

[illegible]つきや背びれな[illegible]るようにシャー[illegible]名前の通りにサメ[illegible]ージしてデザインされ[illegible]

戦闘員案1

戦闘員案2

設定デザイン

このステージの雑魚敵として考えられたモンスター。これが発展してエビルシャークとなる。腕の部分や下半身にその名残が見える。

THE CAVE 洞窟地帯に生息するアルタードビースト

設定デザイン

この2体がナノドラゴの決定デザイン。
ほぼイラストそのままの形でCG化されているのがわかる。

ポイゾナスリリー

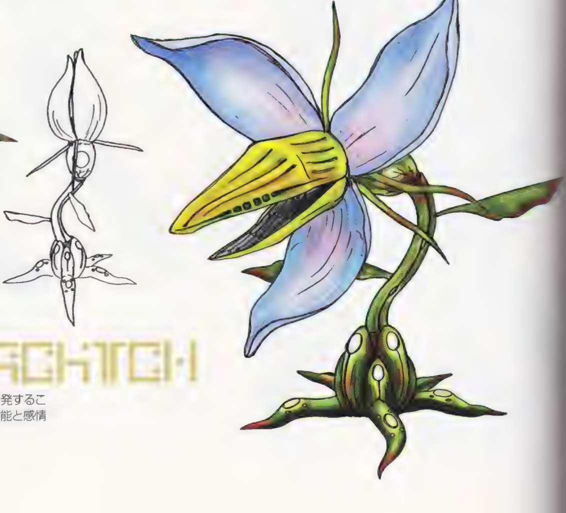
属性：A.Beast

見た目こそ地底に咲く美しき一輪の百合だが、うかつに近寄ると毒液の洗礼を受けることになる。近寄る敵には硬質化した花弁で攻撃を仕掛けてくるだけではなく、花弁の振動によって発生する超音波で、外敵を麻痺させることもある。

ナルリリー

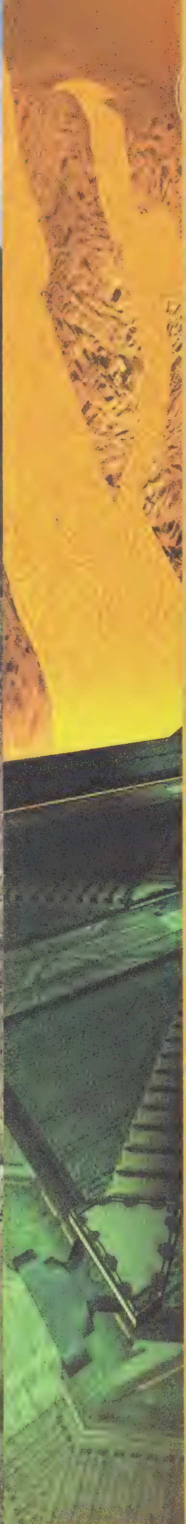
属性：A.Beast

赤い花びら以外はポイゾナスリリーとまったく同じ外見をしている。元はよほど希少な花なのか、目撃例は非常に数少ない。ある程度ダメージを受けると、つぼみを閉じて回転し自爆してしまう。もはや植物とは呼べぬ恐ろしいモンスターだ。



設定デザイン

毒液を浴びせ掛けるのに成功すると、笑い声を発することからも分かる通り、植物のクセにかなりの知能と感情を持っているようだ。



ナノノドラゴ

属性：A.Beast

中世において家屋の屋根などに彫られた石像——ガーゴイルに非常に酷似しているこの有翼の獣は、ナノノドラゴと呼ばれている。

堅牢な鎧を思わせる体表はマグマにも耐え、肩からは生体レーザーを射ち出して目標を射抜く。

設定デザイン

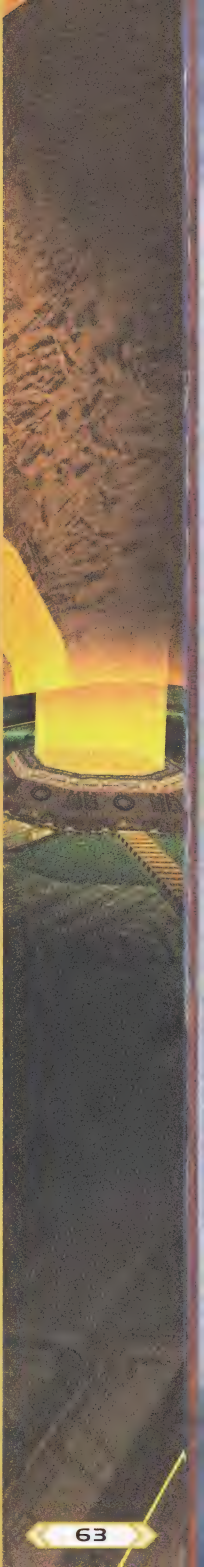
森林地帯のボス・ドラゴンと区別するためのものか、資料ではドラゴン雑魚案となっている。現在よりもボリュームがある体型だ。

設定デザイン

ビームエネミー案。もともとはビームを発する敵というコンセプトで考えられたのだろうか。この段階ではドラゴンのイメージはほとんど感じられない。

設定デザイン

ビームエネミー案。もはやどんな生物をイメージしているのかよくわからない。足と腕のバランスが悪く、歩みは遅そうな気がする。



THE CAVE 洞窟地帯に生息するアルタードビースト

グラスアサッシン

属性：A.Beast

身の丈2メートルをはるかに越える、カマキリに酷似した生物。細身の肉体を覆う外骨格は、元の生物と比較する必要もないほど強靭だ。

見た目の通り、両手の鎌を主な武器とするが、その口からは粘着糸を噴出することもある。

設定デザイン

グラスアサッシンの決定デザイン。元々は『フ
タシースター』シリーズの2と4に登場して
スターのリメイク版。

設定デザイン

この段階のイラストでは、頭も丸く節があり、脚や腕の部分にもベースとなったカマキリの昆虫っぽさが大きく残っている。

設定デザイン

顔あたりは大分実際のデザインに近づいてきている。腕と脚がスッキリし大きく鋭くなっているものの、身体が重たい印象を受ける。

プフィスライム

属性：A.Beast

洞窟内の水たまりには、凶暴な液体生物が潜んでいる危険性がある。彼らは獲物が通りかかると本体を地上に出して攻撃、また水たまりへと擬態するため判別が難しい。だが、移動跡には粘着質の体液が残るため、見分けることは可能である。

プイィスライム

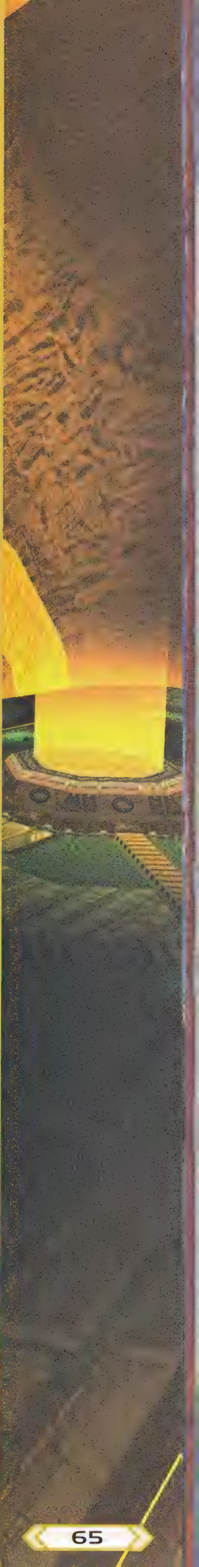
属性：A.Beast

水がそのまま意思を持ったようなスライムにも亜種が存在する。それがプイィスライムだ。プフィスライムと違い体色は血のような赤なので、一目でそれとわかる。より凶暴性を増しているが、個体数が少ないようで遭遇する機会はめったにない。

水棲エネミー案

設定デザイン

背びれや首の長さ、胴体にある羽根のようなものからすると、最初プフィスライムはドラゴンをイメージしていたように思える。



ミギウム

属性：A.Beast

敵を見つけると、腕にある巨大な剣を武器に襲いかかってくる。基本的にパンアームズが分離して2体になると考えられているが、ミギウムはヒドゥームと共生することでパンアームズという個体が誕生するという説もあり、真相はまだ解明されていない。

ヒドゥーム

属性：A.Beast

パンアームズの分離した形態のうち、赤い方はヒドゥームと呼ばれる。パンアームズが分離していられる時間は限られているらしく、一定時間が経過すると互いに呼び合う仕種を見せ、再びパンアームズへと戻ることが確認されている。

パンアームズ

属性：A.Beast

カニのような姿をしたパンアームズは、並の攻撃を受け付けないほど強靭な装甲と耐久力を持っている。しかも、驚いたことにコイツは2体のモンスターが合体した姿なのだ。2体に分離すると防御力は弱まるが、その分動きは軽快になる。

シーシザース・リメイク案

設定デザイン

『ファンタシースター2』に登場した2体が合体したエネミー・ツインアームズと、シーシザーズというエネミーを組み合わせてできたのがパンアームズだ。形状のデザインはシーシザーズが元になり、ツインアームズから2体合体のアイデアが採用されたと思われる。

ツインアームズ・リメイク案

THE MINE 坑道地帯に生息するメカニックエネミー

ギルチック

属性：Machine

坑道でもっともよく出会うのが、このギルチックだ。攻撃方法は鋼鉄の腕と高出力レーザーと、いたってシンプルである。その装備から、警備目的で製造されたのではなく、坑道採掘用ロボットだったのではないかと推測されている。

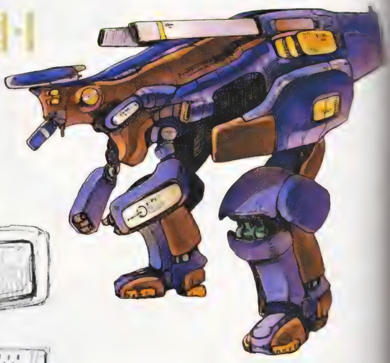
ギャランゾ

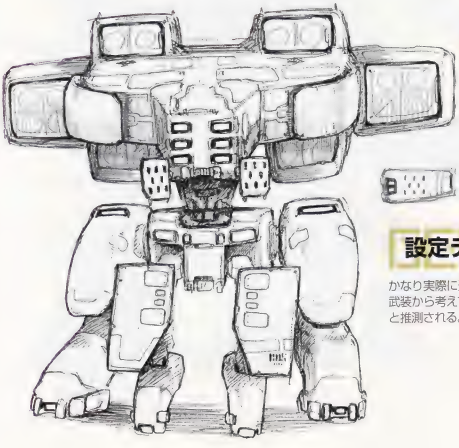
属性：Machine

体内に装備した無数の誘導ミサイルを主兵装とする巨大二足歩行型戦車。強固な装甲を楯にしての攻撃を得意とする。だが、ある程度ダメージが蓄積すると緊急モードへと移行、全身の装甲を解除、全方位に対して無差別攻撃を開始する。

設定デザイン

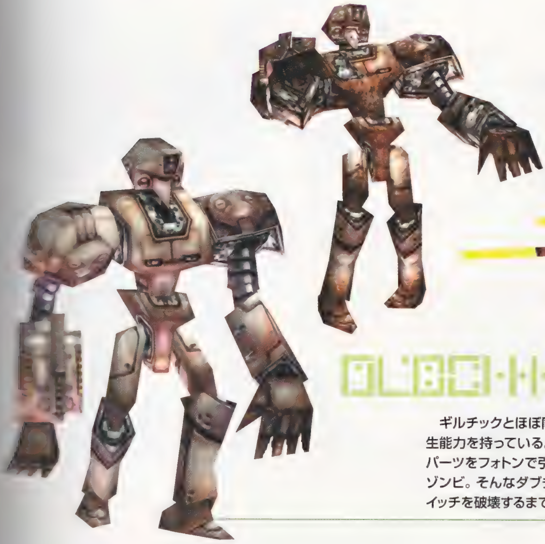
ギャランゾの原型案。このデザインでは大きな砲身を持っているものの、しっかりとした2本足でそんなに巨大なスタイルではない。





設定デザイン

かなり実際に近いと思われるギャランゾのデザイン画。武装から考えてパイオニア1の軍隊が保有していたものと推測される。



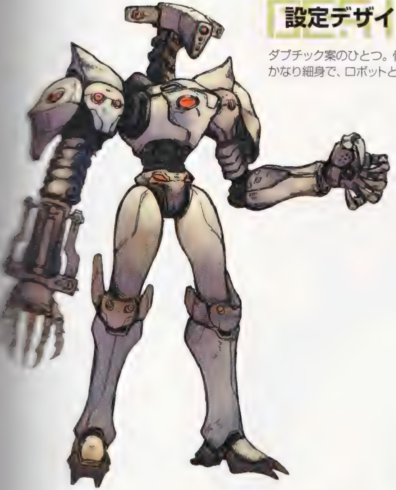
ダブチック

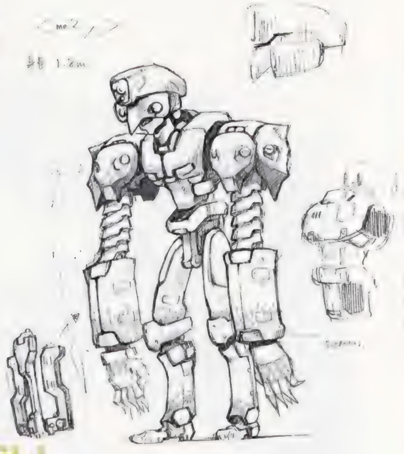
属性：Machine

ギルチックとほぼ同型のロボットだが、恐るべきことに再生能力を持っている。どれだけ攻撃を受けても破壊されたパーツをフォトンで引き寄せて再生する様は、まるで機械のゾンビ。そんなダブチックの活動は、本体ユニット——ダブイッチを破壊するまで決して止まることはない。

設定デザイン

ダブチック案のひとつ。骨をイメージして作成されたらしく、その体つきはかなり細身で、ロボットというよりもアンドロイドに近い。





設定デザイン

チックは、ほぼイラストそのままでCG化されていることがわかる。原案に比べて腕や脚が一層メカっぽく

THE MINE

坑道地帯に生息するメカニックエネミー

シノワビート

属性：Machine

シノワビートは、坑道に出現するメカニックの中でもトップクラスの戦闘力を持つ。両腕から伸びた刃は、攻撃対象の神経に作用して混乱状態を引き起こすことすらある。また、精巧な立体映像を投影する分身は、肩パーツの赤い奴が本物である。

シノワゴールド

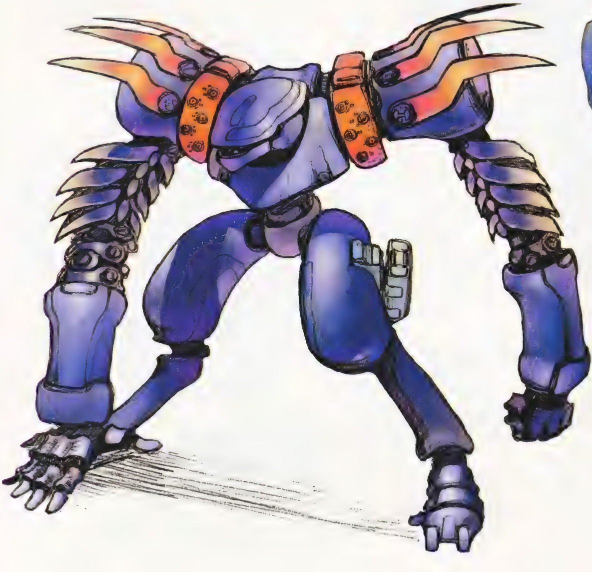
属性：Machine

坑道で遭遇するメカニック忍者はシノワビートだけではない。その名が示す通り、黄金のボディを持つシノワゴールドがいるのだ。

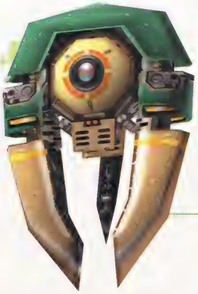
分身能力は持たないが、印を結ぶことでレスタと同様の回復効果を発揮することがある。

設定デザイン

シノワビートの決定デザイン画。イラストを見ると、二の腕は蛇腹状になった防具をイメージしていることが分かる。



デザイン案では、もっと太目のロボットが考えられていたようだ。イラストからするとジャンプしながら近づいてきて、指にたくさんあるブレードで攻撃してくるように思える。



カナディン

属性：Machine

空中を浮遊する自律型砲台。耐久力は低いものの移動速度は坑道では最速で、侵入者に対して上空からゾンデ並の電撃を放ってくる。
司令塔であるカナンが破壊されると緊急プログラムが作動し、一斉に回転しながら突進、自爆をする。

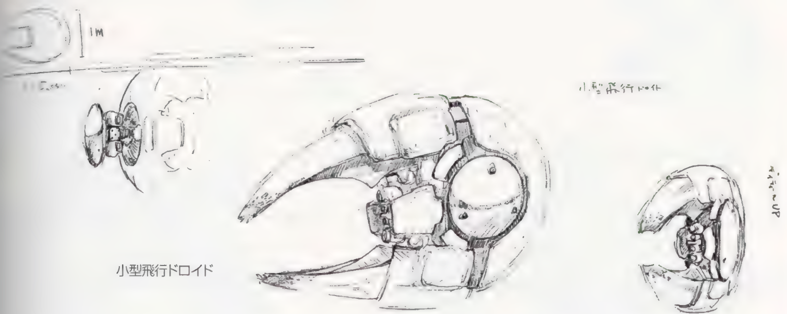
カナン

属性：Machine

ときおり出現する赤いカナディンは、他のカナディンを統率する司令機で、必ず周囲に8機のカナディンを従えて侵入者を待ち構えている。
周囲を守るカナディンを全滅すると、すぐにカナンは転移して逃亡するようプログラムされている。

設定デザイン

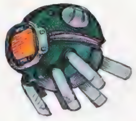
設定によると長さは1.5mほどあるようだ。イラストを見ると、側面に付いた円形のパーツの下に発射口があるのがわかる。

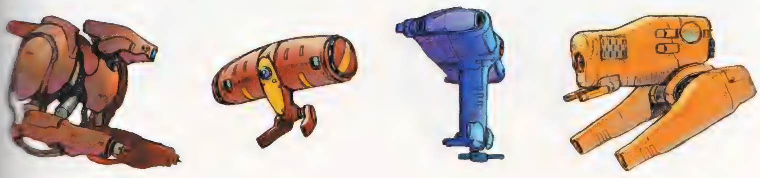


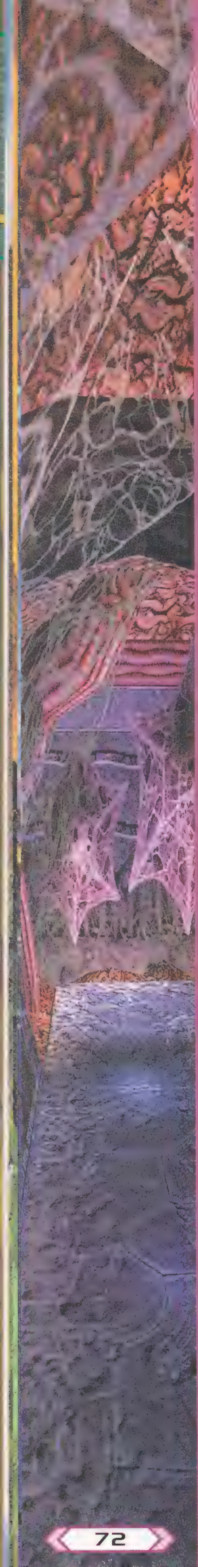
小型飛行ドロイド

設定デザイン

小型の飛行エネミーに関するいろいろなアイデア案。本当にこれぐらいバリエーションがあると嬉しかったのだが……残念。







ディメニアン

属性：Dark

遺跡で最も遭遇率の高いディメニアン種の基本形。感覚器官らしきものは見当たらないが、正確に獲物を捕捉することができる。習性は単純で、常に群れで行動し、両腕の刃で侵入者を切り裂くことがすべてだ。

ラ・ディメニアン

属性：Dark

胸部の突起が紫色のディメニアン。個体としての戦闘力は、通常のディメニアンよりも一段上だ。闇の中でも行動に支障はないのは、創造主ダークファルスのように思念を感知しているからだと思われる。

ソ・ディメニアン

属性：Dark

耐久力、戦闘力ともにディメニアン種では最強の個体である。外見は似ていないが、両腕の刃を備えた点がシャーク種と酷似している。両者がどのような経緯で同様の力を獲得したのか、実に興味深い。

設定デザイン

デルセイバーではカッコよさを追求したのに対し、当初ディメニアンは頼りない感じにデザインしたとのこと。結果的にディメニアンはエビルシャークの流用になったので、その場デザインで作ったそうだ。

暗黒系雑魚ウォリアー案

暗黒系ウォリアー案

クロー CLAW

属性：Dark

水中にいるかのように宙を泳ぐ、エイを細長くしたような生物。集団で現れることがほとんどで、四方から囲むように移動してくる。
体を柔軟にくねらせて攻撃やテクニックを受け流すのが特徴だ。

BULK バルク

属性：Dark

クロー同様、空中を泳ぐように漂うのがバルクである。その動きは、どこかクラゲを連想させる。
バルクは単体では出現せず、常に4体のクローと結合したバルクローとして活動している。

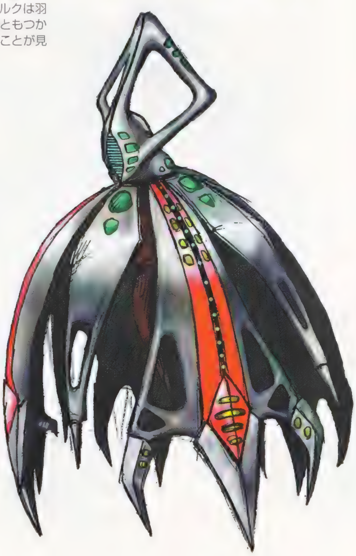
BULCLAW バルクロー

属性：Dark

混沌の生物であるバルクロー。その正体は、バルクとクローという2種類の生物が結合した姿なのだ。
上空から獲物に覆い被さり、4本の触手で動きを封じたところで分離してからの一斉攻撃を得意とする。

設定デザイン DETAIL SKETCH

バルクローの決定デザイン画。CGではわかりづらいが、バルクは羽を持った昆虫とも爬虫類ともつかない邪悪な生物だということが見て取れる。



カオスブリンガー

属性：Dark

上半身は人間、下半身は馬という異形の騎士。彼らこそダークファルスの生み出した最強の下僕カオスブリンガー――混沌の運び手である。剣で切り裂いたり、破壊光線を放ったり、精神力を吸い取ったりと多彩な攻撃を誇る最強のモンスター。

設定デザイン

『ファンタシースター4』に登場したモンスターのリメイク。騎馬兵をイメージしたものだが、この頃は重みのある感じになっている。

暗黒系騎馬兵・リメイク案

ダークベルラ

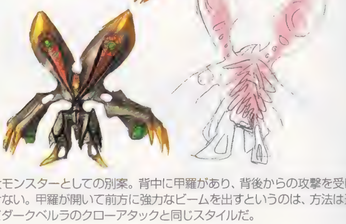
属性：Dark

土人形のようにのっぺりとした外見の通り、攻撃力が高く動きが鈍い。特に長い両腕で挟み込む攻撃は強力で、その衝撃は感覚を麻痺させることすらある。また、腕を撃ち出して攻撃することもあるが、敵味方を区別するほどの知能はないようだ。

設定デザイン

ダークベルラの決定デザイン画。ほぼそのままCGになっているが、ヌーボーとした雰囲気がかえって恐怖感をあおっている。

暗黒系巨大エネミー案
（ダークマローダー）



巨大モンスターとしての別案。背中に甲羅があり、背後からの攻撃を受け付けない。甲羅が開いて前方に強力なビームを出すというのは、方法は違えどダークベルラのクローアタックと同じスタイルだ。

カオスソーサラー

属性：Dark

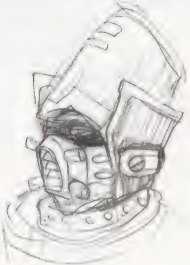
音もなく空中に出現する魔術師。ラグオルに出現する敵で唯一テクニックを使用する相手だ。左右に従えたビーエルとビーアルは、それぞれ攻撃と回復の役割を持っている。破壊可能だが、本体を倒さない限り、新たな球体が出現するだけである。

CHAOS SORCERER

設定デザイン

暗黒系魔導士・カオスソーサラーリメイク案

<ビット>
攻撃系と回復系に変化する
→色変化



いかにも魔導士らしいデザインのモンスターだが、確かに『PSO』の世界にはファンタジー色が強すぎて似合わないかも。

暗黒系魔導士案(カオスソーサラーリメイク)

両側にあるのはビーアル、ビーエルの元になったものだろうか。マントの下に透けて見える触手(?)もかなり怪しい。ソニックチームのデザイナーによると最初は人間型にしようかと思ったが、暗黒エネミーの概要が決まるにつれて、やっぱりやめようと言うことになったとのこと。

カオスソーサラーの決定デザイン画。カオスソーサラーは、今までの『ファンタシースター』シリーズすべてに出演している。

ダークガンナー

属性：Dark

常に複数で出現する移動砲台。4本の脚で低空を滑るように移動する姿は、アメンボを連想させる。

移動中は何らかの力場が発生しているのか、一切の物理攻撃が通用しない。しかし攻撃もできないらしく、レーザー発射器官が露わになれば力場は解除される。

デスガンナー

属性：Dark

発射器官が赤い機体もダークガンナーとして識別されているが、当初はデスガンナーと呼称されていた。

統率者であるデスガンナーの存在により、彼らは攻撃を連携して行うようになる。逆を言えば、破壊すれば敵の統制は乱れてしまう。

設定デザイン

ダークガンナーの決定デザイン画。頭部のビーム発射器官が円形から菱形になった以外は、そのままでデザインされている。

デルセイバー DEL SABER

属性：Dark

右手が剣、左手が楯になっている遺跡を守護する戦士。こちらの攻撃を、タイミングを合わせて左手の楯ではねのけてしまうという恐るべき技量を持つ。この楯をかざして突進し、右手の剣で斬りつける攻撃は、単純だがもっとも効果的な手段だ。

デルセイバーは、暗黒剣士としてカッこよさを追求したとのこと。盾の存在が他のモンスターと一線を画していて渋いデザインにまとまっている。

暗黒系戦士案

いわゆるアンチ・デザインなのか、プレイヤーキャラクターの当初のデザインにあった浮遊防具らしきものを身にまとっている。

暗黒系邪剣士案

設定デザイン DETAIL SKETCH

デルセイバーの決定デザイン。殺し屋の雑魚としてデザインされたモンスターだ。ゲーム中ではわかりづらいが、身体の内部は空洞になっている。

殺し屋雑魚・案

DRAGON

ドラゴン

属性：Native

無人のセントラルドームの地下に我が物顔で棲みついた、10メートルをはるかに超える巨大爬虫類。性格は獰猛で、縄張りを荒らす侵入者に対して容赦なくその牙を剥く。

主な攻撃は、巨体を利用しての踏み潰しと口から吐き出す火炎だ。炎を避けて背後に回り込もうとする相手には、太い尾の一撃が待ち構えている。さらに地中に潜ってドーム内を横断し、進路上にいる侵入者をはね跳ばすこともあるのだ。

噂だが、年経た竜の尾には、同族を滅することのできる武器が秘められているという伝説がハンターズの間で囁かれている。

ドラゴンもまたデ・ロル・レの体液によって形態を変化させられた生物なのだろうか。それとも、元来ラグオルに生息していたものがダークファルスの影響によって狂暴化したのだろうか……。

デ・ロル・レ

属性：A.Beast

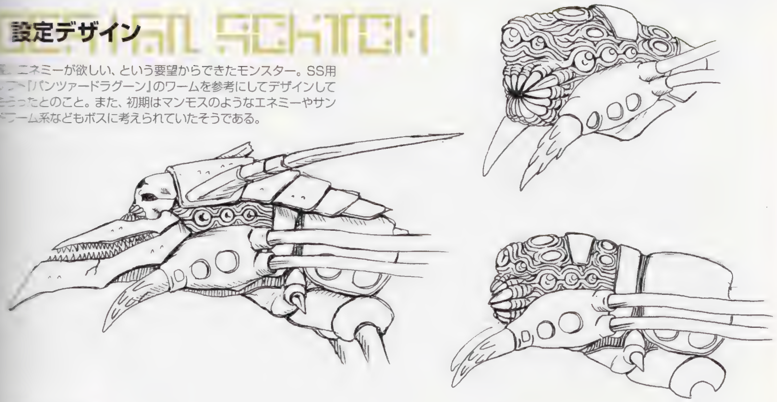
地下水路に潜む巨大ワーム。その全長はドラゴンを凌ぐほどの大きさを持つ。頭部は硬い殻に覆われているので、なまなかな攻撃では装甲を貫くことはできない。

口から吐き出す光線状のフォトンと頭部から放つ拡散フォトン弾が主な攻撃手段である。また、ときおり吐き出す機雷状の寄生虫や触手の破壊力も無視できない。

頭部から伸びる触手は、他の生物に体液を注入するための器官である。注入された生物は、本来の性質とはまったく異質なものに変化してしまう。洞窟内に出現するアルタードビーストは、こうして誕生したものだということが研究の結果判明している。

設定デザイン

[illegible]エネミーが欲しい、という要望からできたモンスター。SS用[illegible]「パンツァードラグーン」のワームを参考にしてデザインして[illegible]ったとのこと。また、初期はマンモスのようなエネミーやサン[illegible]ワーム系などもボスに考えられていたそうである。



[illegible]・マンモス案

サンドワーム・リメイク案

ボルオプト

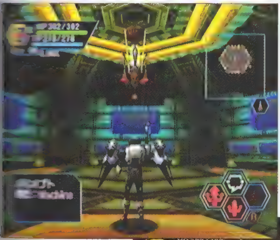
属性：Machine

坑道のすべてを管理するシステムであるボルオプト。これには2つの形態が存在する。

モニターと電撃発生装置で構成された部屋が第1形態である。システムを管理するオプトコアは、モニターと発生装置に接続している。これらへのダメージは直接コアへと伝わるが、同時に無数のダミーを出現させて攪乱する周到さも見せる。

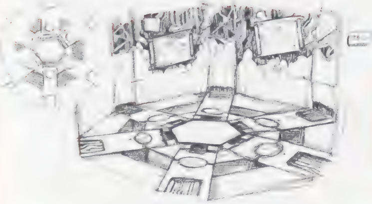
第2形態は侵入者を迎撃するための攻撃システムである。攻撃法は誘導ミサイル、強力なレーザー、それに鉄柱の3種類である。

管理システムが暴走したのは、ラグオルを覆う悪意がメカにまで影響を与えたためとの見解が有力である。



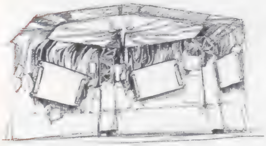
TP 200/278
49/LINX

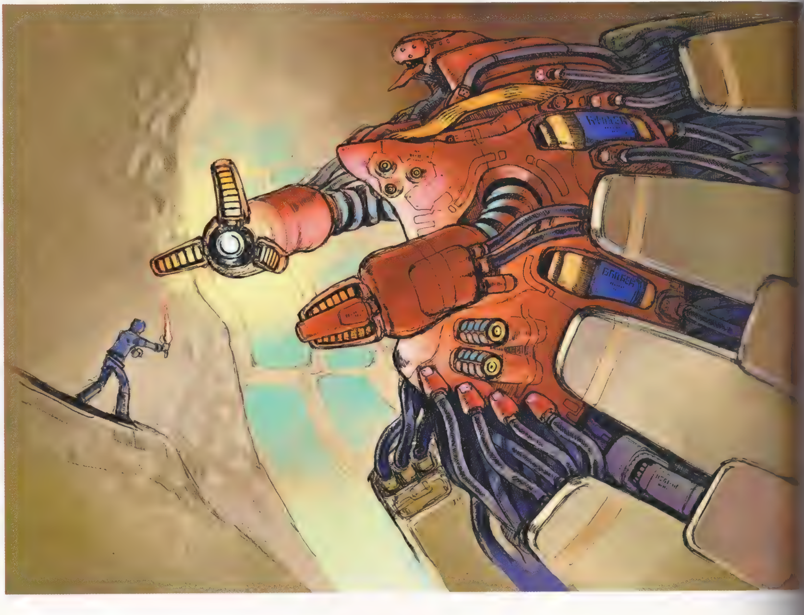
HP 156/302
TP 200/278
Lv 49/LINX
ボルオプト
属性：Machine



設定デザイン

当初、ボルオプトは合体ロボ(!!)にしようと思っていたのだが、諸処の事情により3段階変身になったそうである。





DARK FALZ

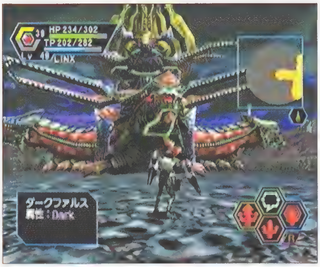
ダークファルス

[illegible] Dark

[illegible]年周期で復活する暗黒の思念体ダークファルスは、[illegible]ニア1の人々を巻き込んだ謎の大爆発を引き起こした[illegible]である。復活の依代として優秀な人材を求め、パイオニア計[illegible]ラグオルへと誘導したのも奴の仕業である。

[illegible]ダーバントの攻撃が主だが、倒すたびに形態を変化させ、[illegible]さを増す。それに伴ってダークファルスの封印は薄れて[illegible]最終形態である第3段階になると、本来の姿である精神体に[illegible]く近い存在となっている。

[illegible]とつの文明を滅ぼすほどの力を持ったダークファルス。倒すこ[illegible]できれば、奴は再び闇の世界に還る。そして、媒介となってい[illegible]も解放されることだろう。



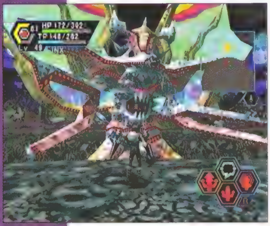
ダーバント
（ダークファルスの僕・霊魂）

設定デザイン

デザインの源流となったものは、ズバリいって「大仏」。旧シリーズのダークファルスを中心に据え、さらにそれと暗黒系のイメージを融合させたうえで荘厳な雰囲気と凶悪な雰囲気をだす、ということに気を使ったとのこと。確かに苦労の甲斐はあったようだ。

ダークファルス・1

ダークファルス・フェイズ 2

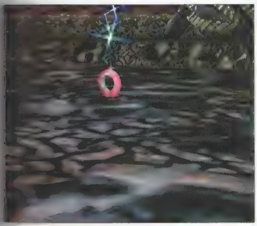


設定デザイン

こちらは大仏から少し変化して「千手観音」のようになっている。よく観察すると、フェイズ1の時には閉じていた背後のアームが開き、虹色にきらめく羽のようなものが広がったということがわかる。下半身の巨獣はなくなり、かわりに重要な器官がむき出しになっている。

[illegible]定デザイン

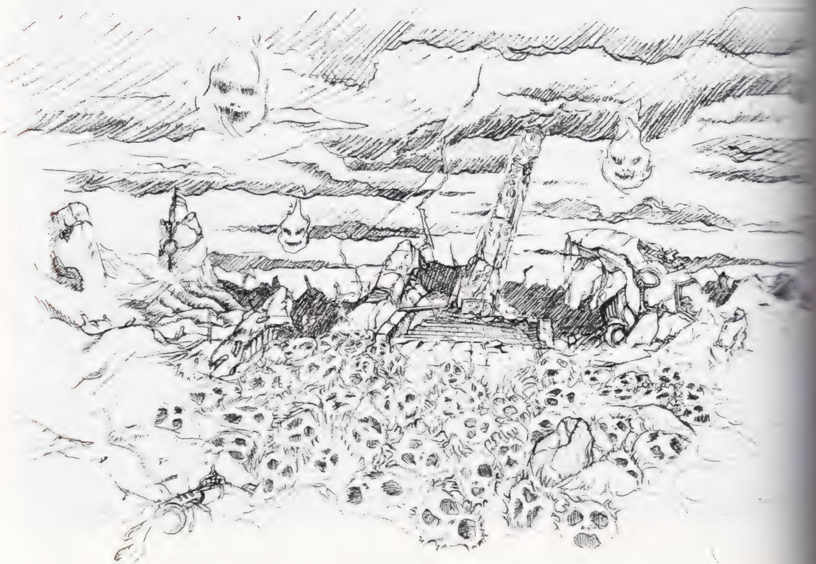
[illegible]ルス・フェイズ3は、羽衣がゆらゆらし[illegible]ような感じをイメージしてデザインされ[illegible]今までの禍々しい姿から一転して光[illegible]姿になりはしたが、相変わらず激し[illegible]けてくることに変わりはない。そし[illegible]、赤い輪のリコが……。

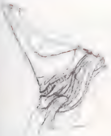


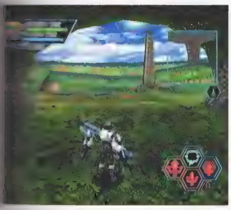
ダークファルス・フェイズ 3（実体化）

設定デザイン

宇宙船の中とは思えない美しい場所。ところが祭壇の石に触れた途端、人魂が飛びまわり、苦悶する死者の顔が面という恐ろしい場所へと変わる。







設定デザイン

線画のイラストは、ダークファルスの初期デザイン案。獣に乗っているところや爪のような翼といった部分が、フェイズ1の元ネタになったと思われる。

THE OTHERS その他のモンスター初期設定案

ここに紹介しているモンスターのイラストは、実際に本作において採用されなかった初期設定案だ。どれも個性的で、埋もれさせておくにはもったいないものばかり。

設定デザイン

飛行タイプエネミー案

旧シリーズのリメイク・エネミーとして考えられたモンスター。『PSO』には飛行タイプのモンスターが少ないので、実現しなかったのは残念。ファイル名にハエと付けられていることからすると、2つの赤丸が眼で、前に付き出している器官が口なのだろう。

設定デザイン

ポイズンファング・リメイク案

巨大な蛇型のモンスター。これも旧シリーズのリメイク・エネミーだ。名前からすると、噛み付かれると毒に犯されてしまうのだろう。なお、デザイン的には、胴体に付いたトゲなどからプフィスライムの原型になっているものと思われる。

設定デザイン

植物系エネミー案

植物系のモンスターとして考えられたイラスト。ポイゾナスリリーの原型になっているが、より邪悪で毒々しいデザインだ。毒を吐くだけではなく、その凶悪な牙でハンターズにダメージを与えることだろう。派手派手しい色合いから、森林地帯に出現するのが向いているのではないか。

設定デザイン

フレイムニュート・リメイク案

旧シリーズのリメイク・エネミー。その名の通り、イモリをイメージして考えられたモンスター。実現していれば、壁や天井に張り付いてハンターズを襲ったのだろうか。攻撃方法は、その長い舌を使うか、フレイム(=炎)を吐いたりするということが考えられる。

設定デザイン

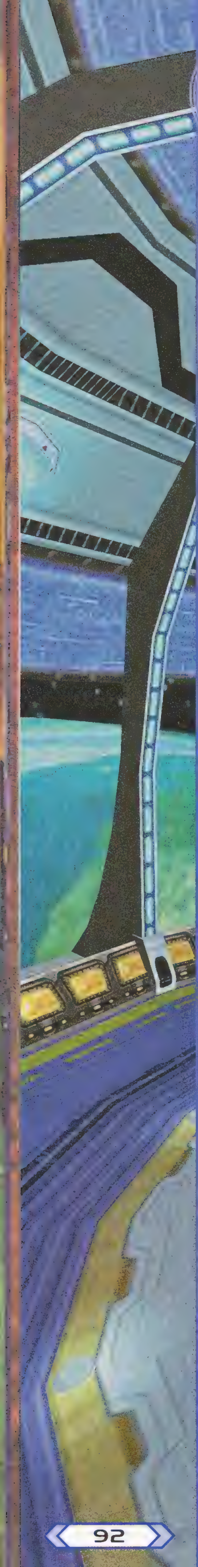
エイプフロッグ・リメイク案

これも旧シリーズのリメイク・エネミー。そのまんま見た目通り、カエル型のモンスターだ。こうやって見ると可愛いところもあるが、敵として遭遇するとピョンピョン飛び跳ねて狙いがつけにくい嫌なタイプのモンスターなのかもしれない。

設定デザイン

フラウタルウーズ・リメイク案

こいつも旧シリーズのリメイク・エネミーだ。大量にある前足からすると、意外に移動スピードは速いのかもしれない。攻撃方法は口の触手と思われる。本当に、採用されてリアルな3Dにならなくてよかったと思える見た目最悪のモンスター。



ILLUST GALLERY イラストギャラリー

ゲーム雑誌や攻略本、海外用のパブリシティなどとして、さまざまなところで使われている『PSO』のイラスト。それらをソニックチームと掲載元の協力により、ここに掲載することができた。どのイラストも『PSO』の世界を見事に表現したカッコイイものばかりだ。この素晴らしいイラストの数々を、たっぷりと堪能してもらいたい。

01

01

今回の設定資料集用に描き下ろしてもらったイラスト。
他ではイラストになっていないリコがバックにいる貴重なタイプ。

02

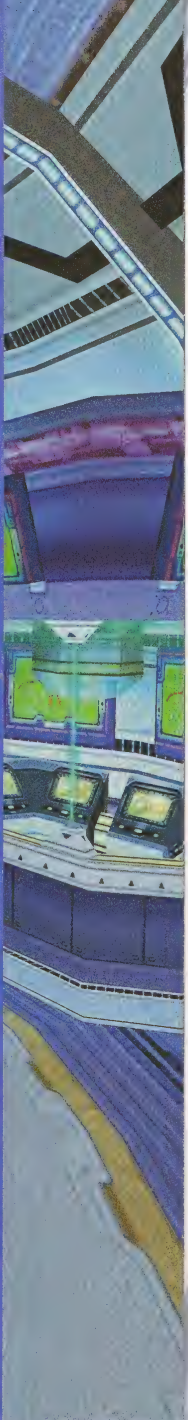
02

ファミ通DC（発行:セガ発売・編集:エンターブレイン）に掲載されたイラスト。後に手を差し伸べるハンターと、それを後ろ目に見るハニュエール。こちら側にフォニュエールとレンジャーがいるのだろうか。

03

週刊ドリームキャストマガジン（ソフトバンクパブリッシング）に掲載されたイラスト。ハンター、フォニュエール、ハニュエール、レンジャーの4人。

03



ILLUST GALLERY イラストギャラリー

04

04

攻略本・ファンタシースターオンライン完全攻略ガイド（講談社）の表紙として描き下ろされたイラスト。

05

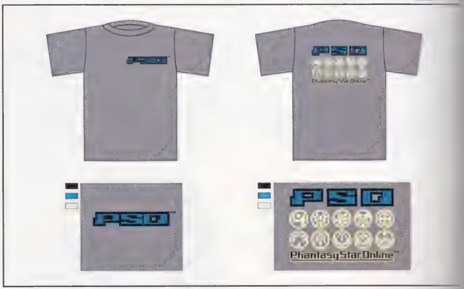
ネットワークでやっていたセガのゲームショウ「サイバークラブ」と連動して行われていたイベントで配布したクリアファイル用のデータ。

06

イベント・ソニックチーム秋祭りのプレゼント用として企画されたTシャツのデザイン。PSOの文字やセクションIDがデザインされていて非常にクールだ。

05

06



07

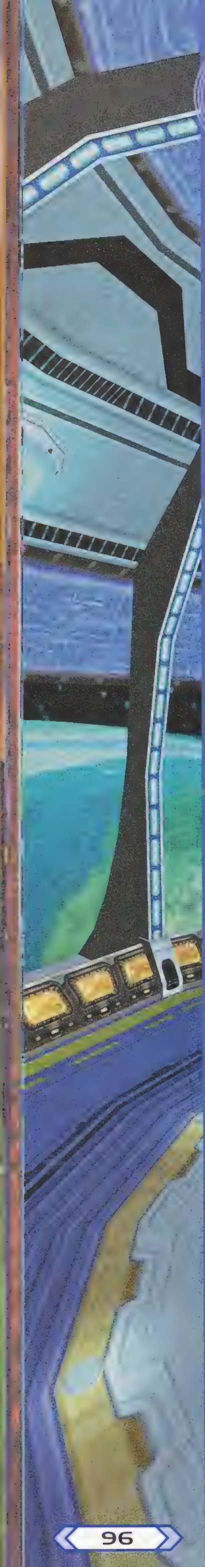
08

07

マニュアルなどにも使われている、森での「パーティーの休息」を描いたイラスト。

08

マニュアルなどにも使われているイラスト。
パーティが「街での買い物」を楽しんでいるところを描いたもの。

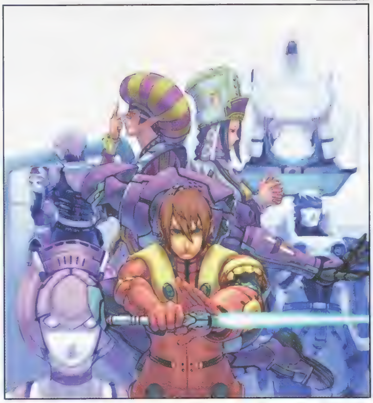


09

09

ゲームのパッケージなどに使われているメインビジュアル。全9種類のキャラクターを見ることができる。

10

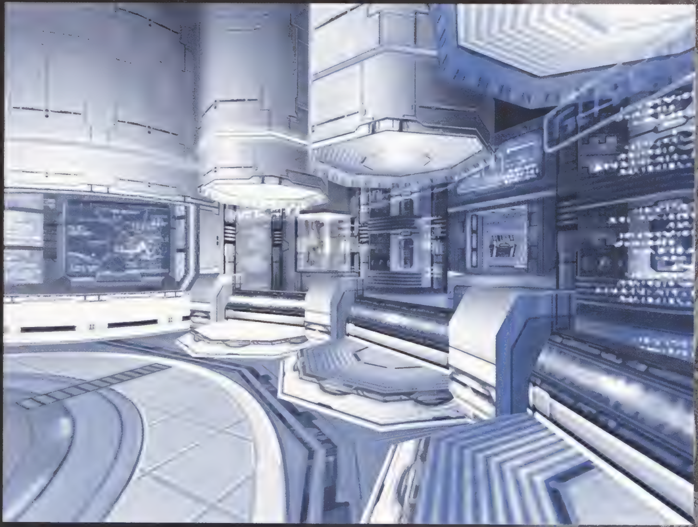


10

週刊ドリームキャストマガジン（ソフトバンクパブリッシング）に掲載されたイラスト。よく見ると全種類のキャラクターがキチンと中に描かれている。

11

今年の1月24日にポリドールより発売された『PSO』オリジナルサウンドトラックのジャケット用に描き下ろされたイラスト。価格は3059円で、パソコンでも楽しめるCD-EXTRA仕様になっており、壁紙・SE集・パズル付きデスクトップクロックが一緒に収録されている。



WEAPON CG & ILLUST GALLERY

各種装備武器

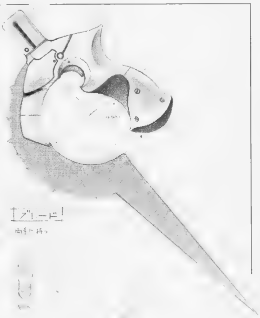
『PSO』の世界において最も重要なるモノ―それが武器アイテムだ。選んだキャラクターの種類により、装備できる武器の種類も変化する。ここでは、武器CGとアイデアの元になったイラストを紹介していく。

剣系武器
SABRE TYPE

柄の部分よりフォトンを発生させてブレードを形作ることができる剣。その扱いやすさから、誰でも装備することができる。なお、ブレードの色によって5段階に分かれ、緑→青→紫→赤→黄の順に性能が上がっていく。

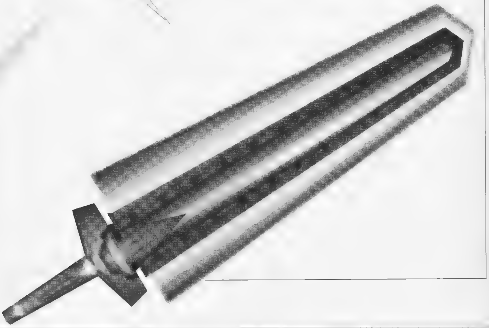
短剣系武器
DAGGER TYPE

特殊な形状をしたフォトン製の短剣。2本でひと組になっており、両手に持って使用する。また、相手に攻撃する時も両手の分、つまり2回攻撃する。



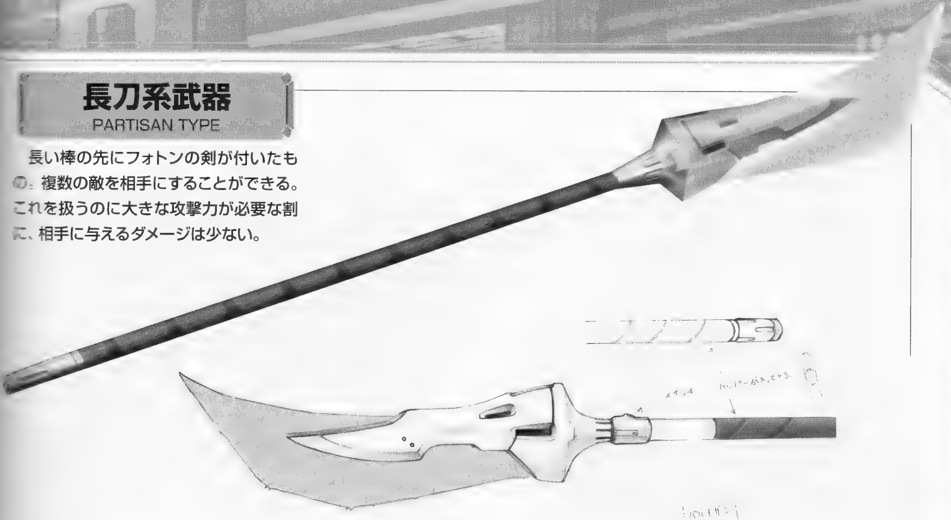
大剣系武器
SWOERD TYPE

ヒューキャストの身長よりも大きな両刃の剣。これもフォトンによってその切れ味を格段にアップしてある。一度に複数の相手を叩き斬ることが可能だが、その重さゆえ素早い扱いは難しい。



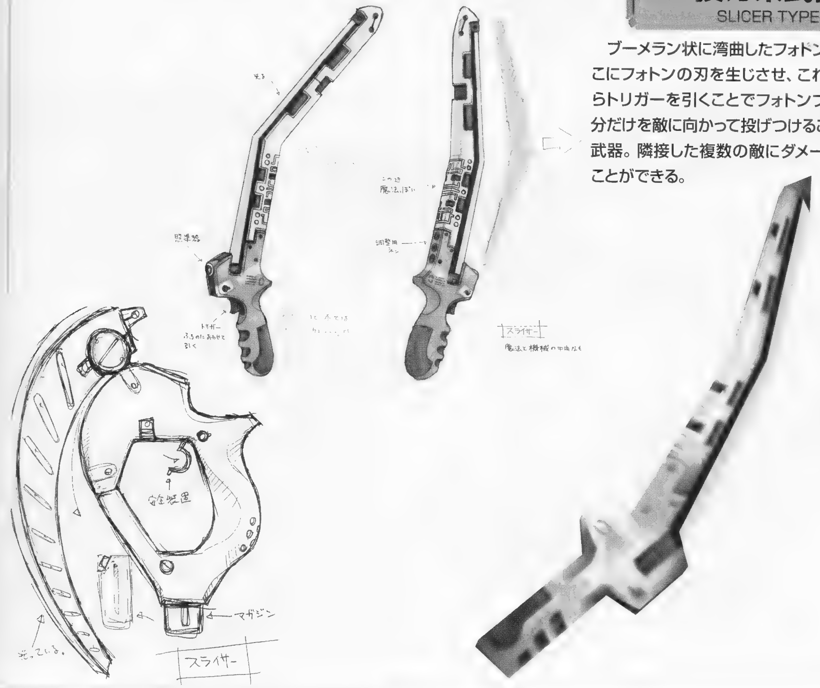
長刀系武器
PARTISAN TYPE

長い棒の先にフォトンの剣が付いたもの。複数の敵を相手にすることができる。これを扱うのに大きな攻撃力が必要な割に、相手に与えるダメージは少ない。



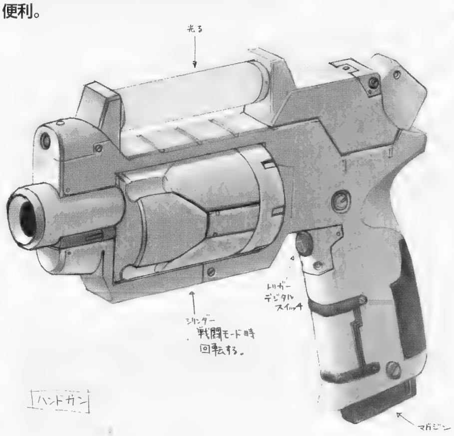
投刃系武器
SLICER TYPE

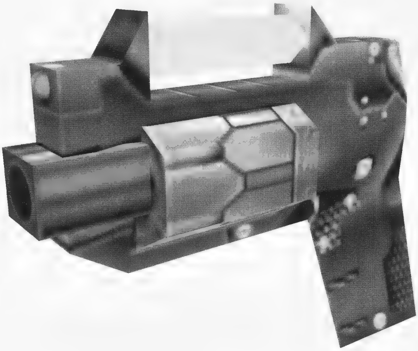
ブーメラン状に湾曲したフォトン発生器。そこにフォトンの刃を生じさせ、これを振りながらトリガーを引くことでフォトンブレードの部分だけを敵に向かって投げつけることができる武器。隣接した複数の敵にダメージを与えることができる。



小銃系武器
HANDGUN TYPE

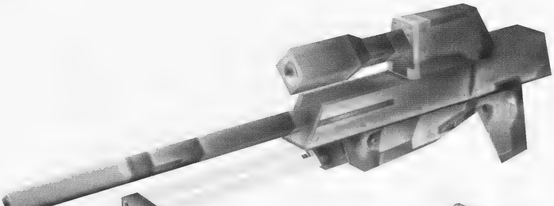
さまざまなフォトンの弾を撃ち出す小型の銃。反動が少ないため非常に扱いやすく誰でも装備できる。長銃系には及ばないものの、中距離での戦いにはとても便利。

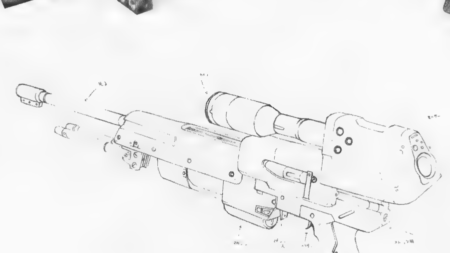


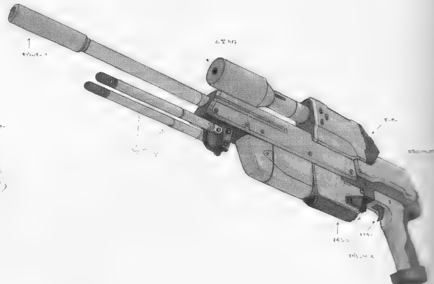


長銃系武器
RIFLE TYPE

レンジャーにしか扱うことはできないが、遠距離の敵に対して狙いを定め、フォトン弾を発射することができる。多少の反動はあるものの意外に連射もしやすい。



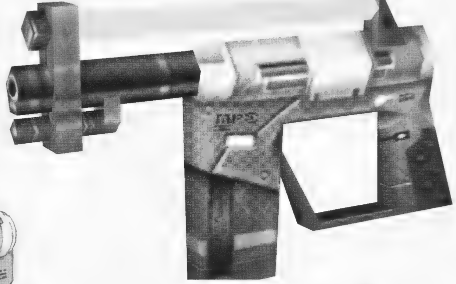


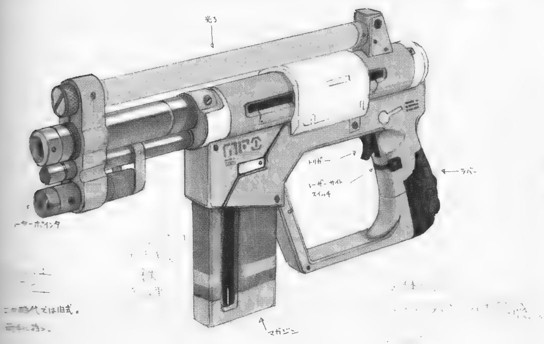


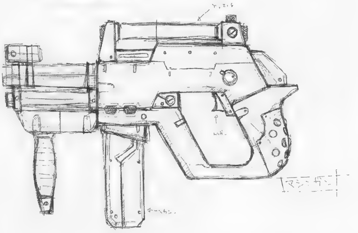
機関銃系武器

MACHINGUN TYPE

ひとつひとつの威力は小さいながら、フォトン弾を連続で撃ち出すことによって、相手に大ダメージを与えることができる武器。ただし、狙いが悪いので近距離でないと使いにくい。



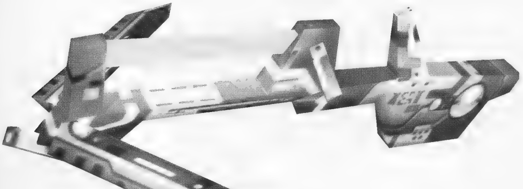


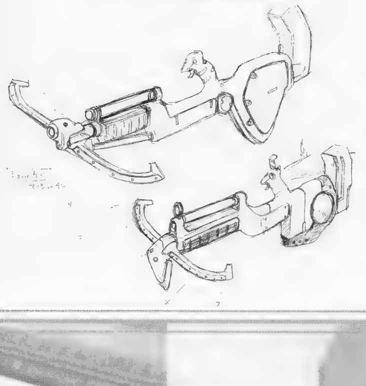


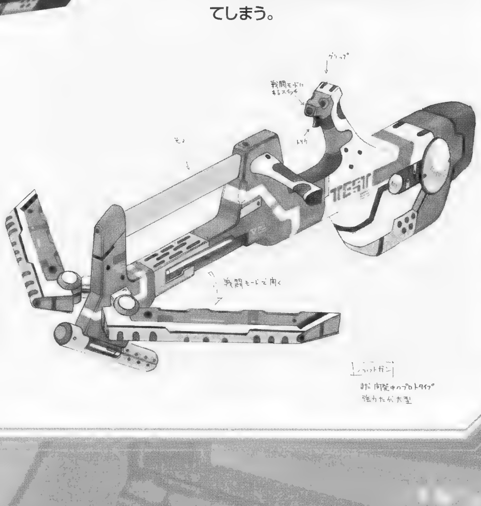
散弾銃系武器

SHOTGUN TYPE

一度の複数のフォトン弾を広範囲にばらまくことができる。広い角度で複数の敵にダメージを与えられるのだが、反動が大きいために発射後の隙も大きくなってしまう。







杖系武器
CANE TYPE

フォースにしか扱うことのできない専用の杖。とはいえ、特殊な能力があるわけでもない単なる杖なので、敵に直接攻撃を仕掛けるには役不足。

魔法杖系武器
WAND TYPE

装備者の精神力を高めることができるフォース専用杖。小さくて扱いやすい武器だが、モンスターに直接攻撃を加えることには向いていない。

戦闘杖系武器
ROD TYPE

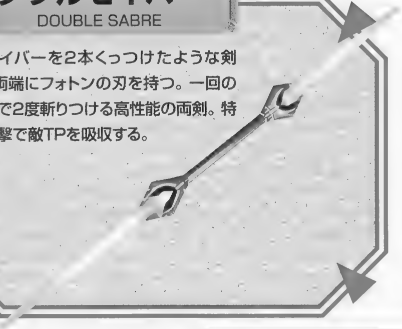
先端をフォトンでリング状にした戦闘用の長杖。とはいえ、握りのある場所は杖の中程なので、他の杖と攻撃範囲はほぼ同じである。

スペシャルウェポン

ゲームを進めていくと、ふと見つかることがあるスペシャルウェポン。ここでは、ゲーム中に登場するSWを紹介する。ただし、ここにあるものがゲームに登場する全てではない……。

ダブルセイバー
DOUBLE SABRE

セイバーを2本くっつけたような剣で、両端にフォトンの刃を持つ。一回の攻撃で2度斬りつける高性能の両剣。特殊攻撃で敵TPを吸収する。

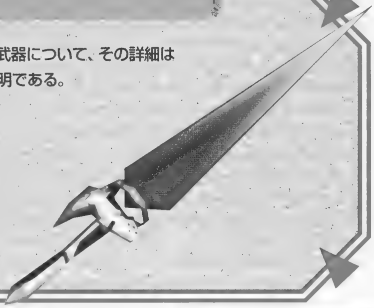


オロチアギト
OROTI-AGITO

ドウセツ作のハンターのみ装備可能な超強力な刀。AUW1975年製。特殊攻撃で敵HPを半減させる。

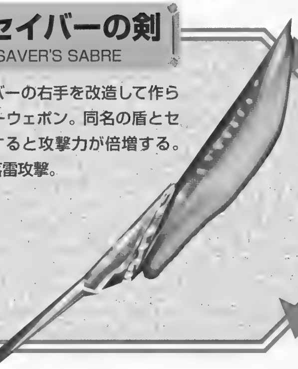
?????????

この武器について、その詳細は一切不明である。



デルセイバーの剣
DELSAVER'S SABRE

デルセイバーの右手を改造して作られたエネミーウェポン。同名の盾とセットで装備すると攻撃力が倍増する。特殊攻撃で落雷攻撃。



チェインソード
CHAIN SWORD

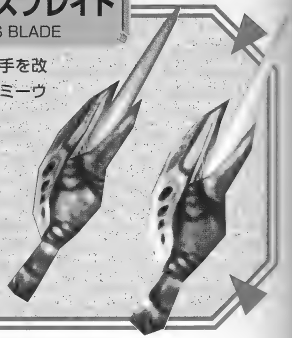
その名の通り、激しく回転するフォトン製の小刃が敵を切り刻む特殊な大剣。特殊攻撃で敵HPを吸収。ただし、装備すると回避率が-15になる。

シノワビートブレイド
SINOWABEAT BLADE

シノワビートの両手を改造して作られたエネミーウェポンの1つ。特殊攻撃により、敵を一撃で倒すことも。

パンアームズブレイド
PANARMS BLADE

パンアームズの両手を改造して作られたエネミーウェポンの1つ。

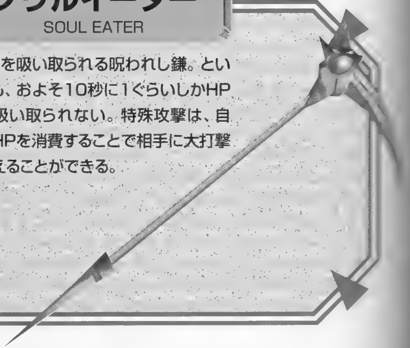


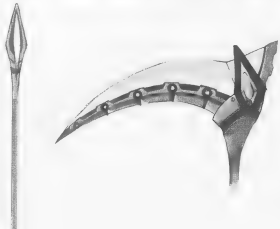
ヴィクターアクス
VICTOR AX

フォトンの刃を持つ手斧。片手に持てる程度のサイズをしている。特殊攻撃で相手のHPを吸収する。

ソウルイーター
SOUL EATER

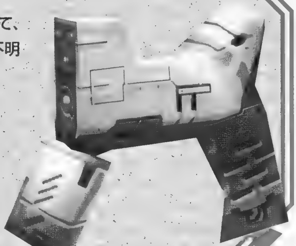
HPを吸い取られる呪われし鎌。といっても、およそ10秒に1ぐらいしかHPをを吸い取られない。特殊攻撃は、自分のHPを消費することで相手に大打撃を与えることができる。





??????????

この武器について、その詳細は一切不明である。

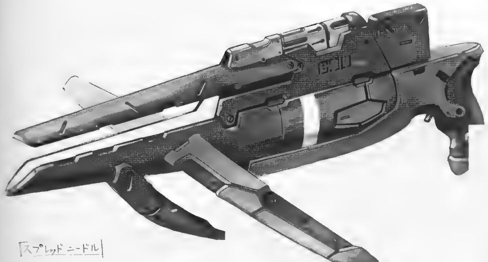


スプレッドニードル
SPREAD NEEDLE

敵に向けて無数のハリを発射する特殊な散弾銃。特殊攻撃で敵をマヒさせることができる。ただし、装備すると回避率が-10されてしまう。

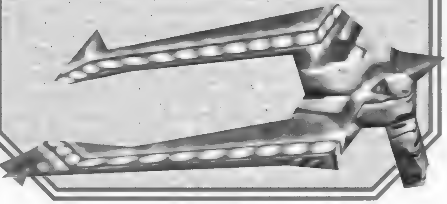
ホーリーレイ
HOLY RAY

敵に向け、発射された巨大な槍が敵を刺し貫く特殊な銃。特殊攻撃で敵をマヒさせることができる。



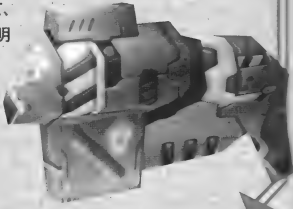
ブリンガーライフル
BRINGER RIFLE

カオスブリンガーの右手を改造して作られたエネミーウエポン。特殊攻撃で敵HPを1/4に減らすことができる。ただし、装備すると回避率が-20される。



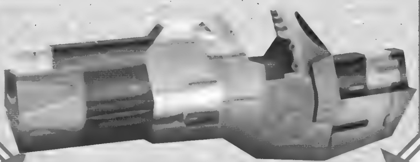
エッグブラスター
EGG BLASTER

この武器について、その詳細は一切不明である。



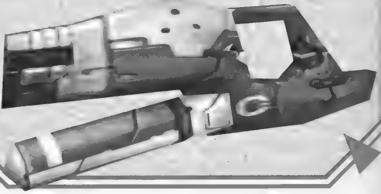
インフェルノバズーカ
INFERNO BAZOOKA

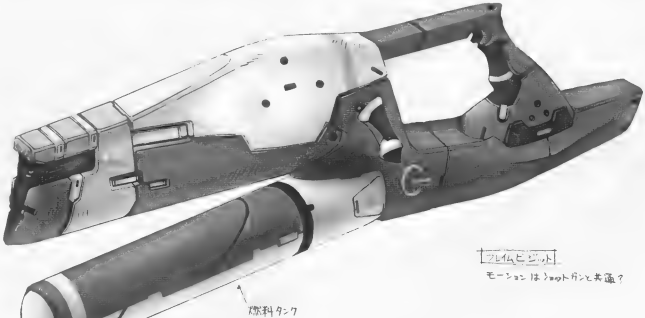
高い破壊力を誇る実弾を発射するバズーカ。特殊攻撃で敵HPを半減させることができる。ただし、装備すると回避率が-20される。



フレイムビジット
FLAME VISIT

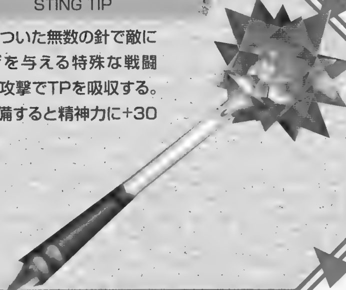
巨大な火球を放ち、敵を焼き尽くす強力な特殊火器。特殊攻撃で敵を混乱させることができる。





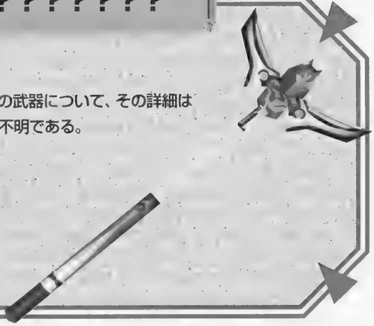
スティングティップ
STING TIP

先端についた無数の針で敵にダメージを与える特殊な戦闘杖。特殊攻撃でTPを吸収する。また、装備すると精神力に+30される。



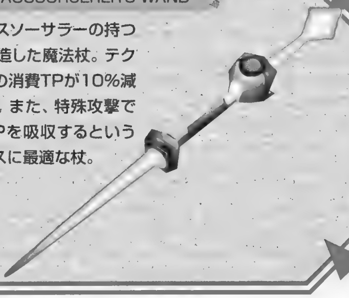
???????

この武器について、その詳細は一切不明である。



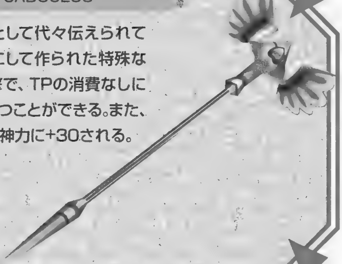
カオスソーサラーの杖
CHAOSSORCERER'S WAND

カオスソーサラーの持つ杖を改造した魔法杖。テクニックの消費TPが10%減少する。また、特殊攻撃で敵のTPを吸収するというフォースに最適な杖。



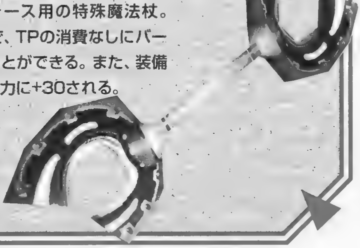
カジューシース
CADUCEUS

聖なる杖として代々伝えられてきた杖を元にして作られた特殊な杖。特殊攻撃で、TPの消費なしにフォイエを撃つことができる。また、装備すると精神力に+30される。



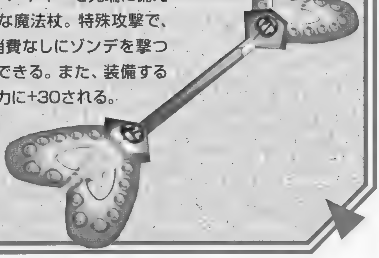
テクニカルクローサー
TECHNICAL CROSIER

魔術の心得を持った科学者が作成したフォース用の特殊魔法杖。特殊攻撃で、TPの消費なしにバータを撃つことができる。また、装備すると精神力に+30される。



マジカルピース
MAGICAL PIECE

魔石ハートキーを先端に備えた特殊な魔法杖。特殊攻撃で、TPの消費なしにゾンデを撃つことができる。また、装備すると精神力に+30される。



????????

この武器について、その詳細は一切不明である。

フォトンクロー

PHOTON CLAW

フォトンの刃を持つ爪型武器。右手に装備し、素早い攻撃をくり出す。特殊攻撃で敵のHPを吸収する。

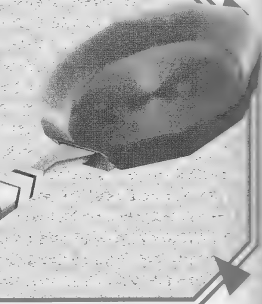
秋子おばさんのフライパン

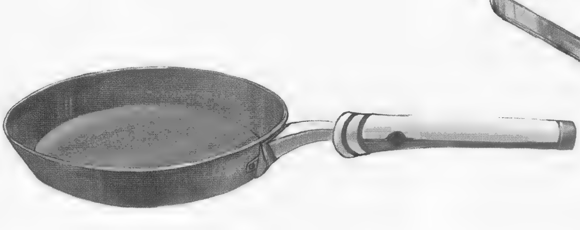
Ms.AKIKO'S FRYING PAN

特殊攻撃で敵のTPを吸収することができるという、この素晴らしいフライパンを入手するには、通称、「ウェポンズ」と呼ばれる複数のクエストをまたぐ隠しイベントをこなさなければならない。

まず、クエスト「ヒミツの届け物」でメディカルセンターの前にいる中年に話しかけ、「!!」と答えることでイベントが開始される。次に「ラグオルの大地主」、「消えた花嫁」、「サイフの紐」、「グランスコール号」のクエスト内にいる、メンバー全員の承諾を受ける。なお、これらのクエストはクリアする必要があるぞ。

再び「ヒミツの届け物」を請け負い、ショップ前いるボスに話をすれば「秋子おばさんのフライパン」が入手できる。



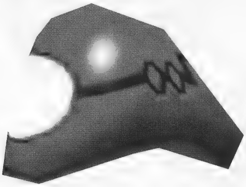


マグ

プレイヤーの冒険に連れ立ち、同時に守ってくれる存在のマグ。アイテムで成長することから、誰もがペットのような感覚で可愛がっている。ここでは、そんなマグのCGと設定用イラストを公開する。

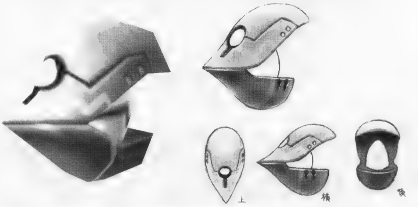
マグ
MAG

ハンターズに登録されたときに支給される素の状態のマグ。ちなみに、ほとんどのマグの名前はインド神話に登場する神々や悪魔などから名付けられている。



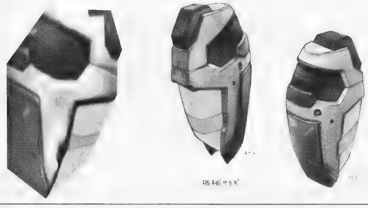
ヴァルナ
VARUNA

レベル10になった時に変化する姿のひとつ。卵のような外殻部分と、内側にの球体が生まれたてな感じをかもし出している。フォトンブラスト「ファーラ」を覚える。



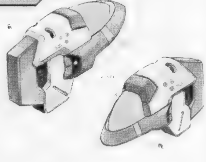
ミトラ
MITRA

カルキから変化する3つの形態の内のひとつ。丸っこくて可愛いが、さらに生まれ変わる前のさなぎのようなイメージも。フォトンブラスト「パイラ」を覚える。



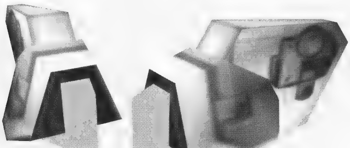
スーリヤ
SURYA

これもカルキから変化する2段階目の形状で、3つの形態の内のひとつ。いかにも防具らしいしっかりとした形状をしている。フォトンブラスト「ゴウラ」を覚える。



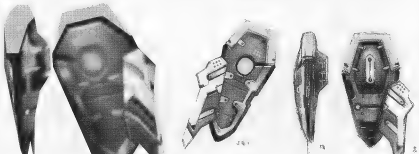
ヴァーユ
VAYU

インド神話においては自然現象としての風を神格化したものを表わす名前。ヴァルナから変化する3つの形態の内のひとつ。フォトンブラスト「マイラ」を覚える。



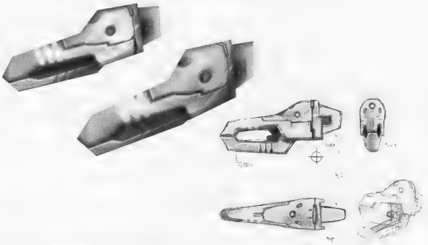
ヴァラーハ
VARAHA

ルドラかミトラから変化する3段階目の形状。機械っぽいが、がっちりとした羽根が装備している人間に天使をイメージさせる。フォトンブラスト「ゴウラ」を覚える。



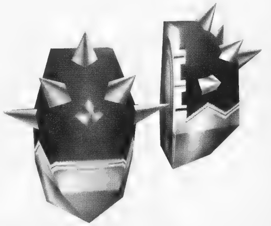
カーマ
KAMA

ルドラかタパスから変化する3段階目の形状。なにかレーザーでも撃ち出しそうな、魚竜のくちばしを思わせるフォルム。フォトンブラスト「パイラ」を覚える。

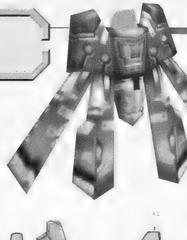


ウシャス
USAS

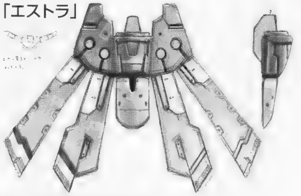
ヴァーユから変化する3段階目の形状。トゲトゲがたくさんあって、きちんとプレイヤーを守ってくれそうな形をしている。フォトンブラスト「ゴウラ」を覚える。



アプサラス
APSARAS

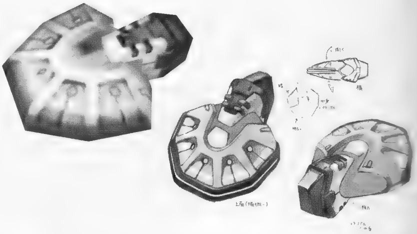


ルドラかタパスから変化する3段階目の形状。インド神話では天界の水の精を表わす名を持つ。大きなサイズでプレイヤーの背面をがっちりとガード。フォトンブラスト「エストラ」を覚える。



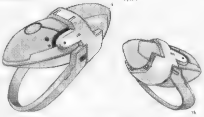
クマーラ
KUMARA

ナムチから変化する3段階目の形状。ほたて貝のようだが、イラストでは実際に口のような部分も見られる。フォトンブラスト「ゴウラ」を覚える。



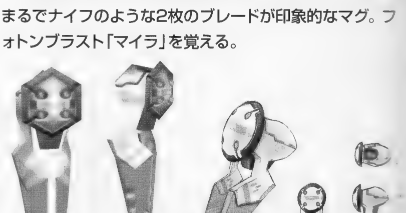
カイタバ
KAITABHA

スーリヤかミトラから変化する3段階目の形状。CGではわかりずらいが、カプセルを枠が固定している。フォトンブラスト「マイラ」を覚える。



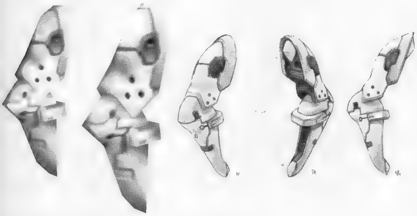
タパス
TAPAS

カルキから変化する2段階目の形状。防具というよりも、まるでナイフのような2枚のブレードが印象的なマグ。フォトンブラスト「マイラ」を覚える。



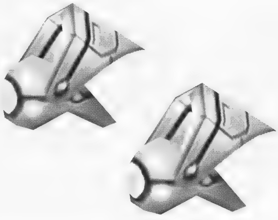
バイラヴァ
BHIRAVA

ルドラ、ミトラ、スーリヤ、タパス、アシヴィンから変化する3段階目の形状。ブースターのようなデザイン。フォトンブラスト「パイラ」を覚える。



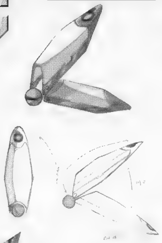
カルキ
KALKI

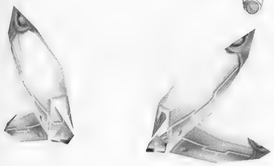
最初のマグより変化する3形態のうちのひとつ。マグにガードのようなものがついた形状をしている。フォトンブラスト「エストラ」を覚える。



ルドラ
RUDRA

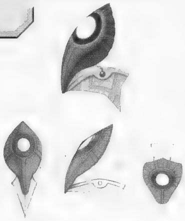
ヴァルナより変化する2段階目の形状のうちのひとつ。ヴァルナがさらに硬質化して進化したような印象を受ける。フォトンブラスト「ゴウラ」を覚える。





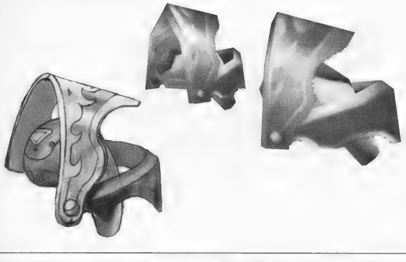
マルト
MARUTAH

ヴァルナより変化する2段階目の形状のうちのひとつ。ヴァルナがさらに鋭角化して進化したような印象を受ける。フォトンブラスト「パイラ」を覚える。



ヤクシャ
YAKSA

マルトから変化する3段階目の形状。本体の周りを鎧のようなものでがっちりとガードしている。フォトンブラスト「ゴウラ」を覚える。

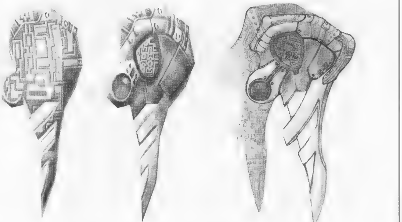


シーター
SITA

アシヴィンから変化する3段階目の形状。まるで桜の花のようなマグ。全マグの中でもっとも美しい姿をしている。フォトンブラスト「パイラ」を覚える。

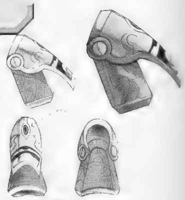
ガルダ
GARUDA

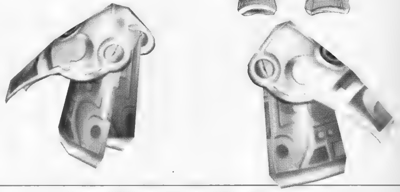
マルトとアシヴィンから変化する3段階目の形状。インド神話ではヴィシュヌ神の乗り物の聖鳥。機械的な機構を思わせる。フォトンブラスト「パイラ」を覚える。



ナンディン
NANDIN

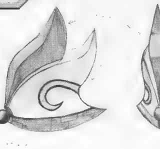
マルトから変化する3段階目の形状。鋭角化して板状の鎧のようなのものになってしまったマグ。フォトンブラスト「エストラ」を覚える。





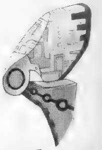
アシヴィン
ASCINAU

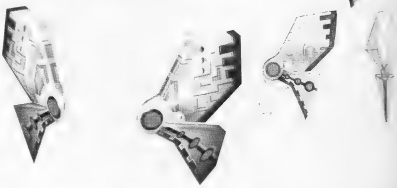
ヴリトラから変化する2段階目の形状のうちのひとつ。厚みがなくなり鋭角化する方向に進化している。フォトンブラスト「パイラ」を覚える。



リヴ
RIBHAVA

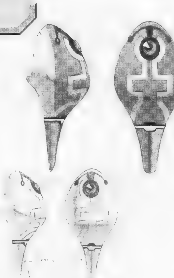
アシヴィンから変化する3段階目の形状。まるで蝶々の羽根のようなデザイン。女性キャラ向き。フォトンブラスト「ファーラ」を覚える。

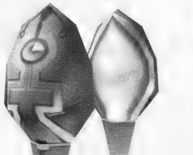




ソーマ
SOMA

ヴァーユから変化する3段階目の形状。ショルダーガード同様にプレイヤーを守ってくれそう。フォトンブラスト「エストラ」を覚える。



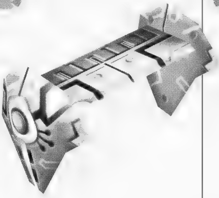


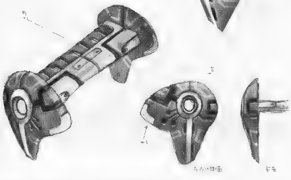
イラー
ILA

マルトから変化する3段階目の形状。極端に薄く鋭い形に進化したマグ。あまり防具という感じではなくなっている。フォトンブラスト「エストラ」を覚える。

ドゥルガー
DURGA

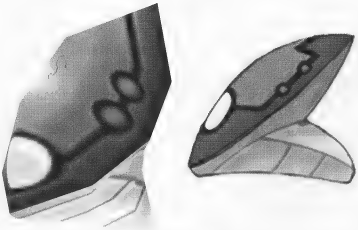
アシヴィンから変化する3段階目の形状。左右に分離するタイプのマグと1つのタイプの中間型。フォトンブラスト「エストラ」を覚える。





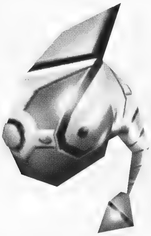
ヴリトラ
VRTRA

最初のマグより変化する3形態のうちのひとつ。インド神話では蛇形の魔神の名で、干ばつや悪天候を引き起こす。フォトンブラスト「レイラ」を覚える。



ナムチ
NAMUCI

ヴリトラより変化する2段階目の形状のうちのひとつ。背びれやしっぽのようなものが生えてきて生物っぽくなっている。フォトンブラスト「マイラ」を覚える。

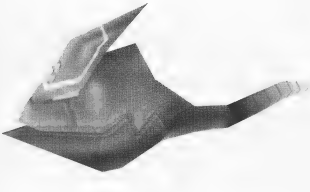


シュムバ
SUMBA

ヴリトラより変化する2段階目の形状のうちのひとつ。角のようなもの2本生えて、小鬼のような感じで可愛い。フォトンブラスト「ゴウラ」を覚える。

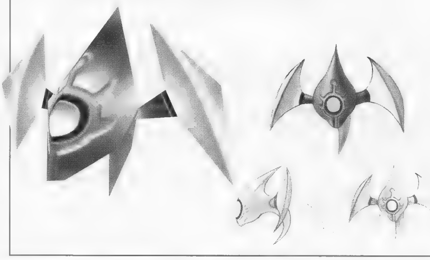
ナーガ
NAGA

ナムチ、シュムバから変化する3段階目の形状。インド神話では蛇を意味し、蛇の尾とコブラの首を持つ半神的な存在。フォトンブラスト「マイラ」を覚える。



カバンダ
KABANDA

ヴァーユ、ナムチから変化する3段階目の形状。左右にある扇型の羽根が見る者にコウモリのような印象を与える。フォトンブラスト「マイラ」を覚える。

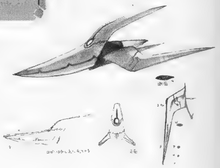


ラーヴァナ
RAVANA

シュムバから変化する3段階目の形状。インド神話でもっとも邪悪な悪鬼の名にふさわしい凶悪な形をしている。フォトンブラスト「ファーラ」を覚える。

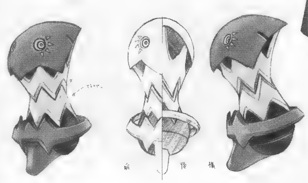
マーリーチャ
MARICA

シュムバから変化する3段階目の形状。まるでプテラノドンの頭部ようなフォルムをしている。フォトンブラスト「パイラ」を覚える。



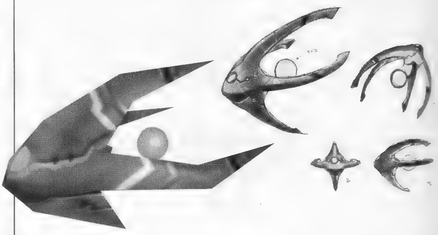
アンダカ
ANDHAKA

シュムバから変化する3段階目の形状。こけしや蛇の頭部などを思わせる独特の形をしたマグ。フォトンブラスト「エストラ」を覚える。



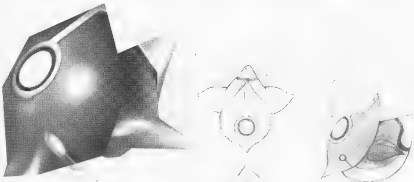
バーナ
BANA

ヴァーユ、ナムチから変化する3段階目の形状。上下左右に張り出したアームで中心にある玉を保護している。フォトンブラスト「エストラ」を覚える。



ナラカ
NARAKA

シュムバから変化する3段階目の形状。アヒルやカルガモの赤ちゃんみたいでとても可愛らしいマグ。女性プレイヤーに受けそう。フォトンブラスト「ゴウラ」を覚える。

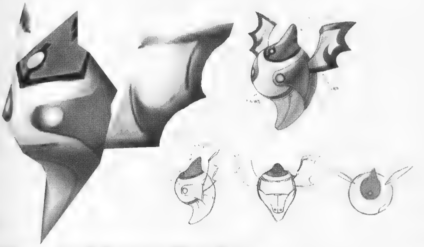


マドゥ
MADHU

スーリヤから変化する3段階目の形状。インド神話における闇の象徴であり、宇宙の終末を早めようとする存在の名を持つ。フォトンブラスト「マイラ」を覚える。

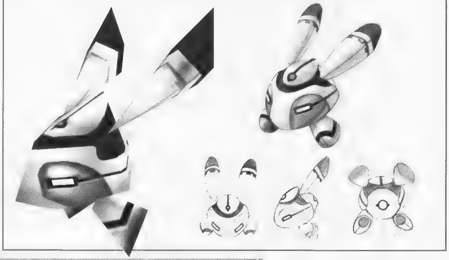
ピトリ
PITLI

マグのレベルが100以上の時にアイテム「マグ細胞502」を使用する。どうやら、キャラクターのセクションIDの違いによってソニチになったりするらしい……。



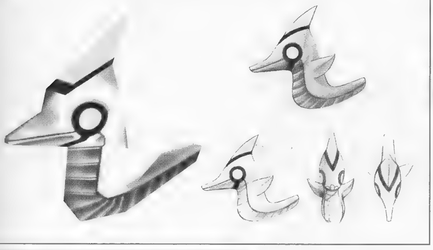
ソニチ
SONICHI

マグのレベルが100以上の時にアイテム「マグ細胞502」を使用する。ウサギのようなキャラクターだが、この名前はソニックチームの名称を縮めたものなのだろうか。



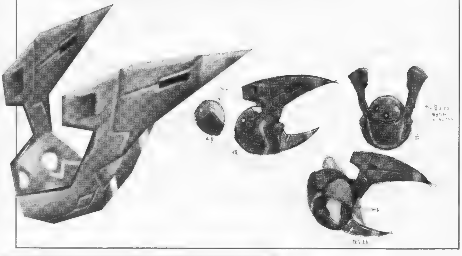
プレタ
PRETA

マグのレベルが100以上の時にアイテム「マグ細胞213」を使用する。これもキャラクターのセクションIDの違いによってチュレルになったりするらしい……。



チュレル
CHUREL

マグのレベルが100以上の時にアイテム「マグ細胞213」を使用する。レアマグの中でも、これとプレタに関してはインド神話から名前が付けられている。

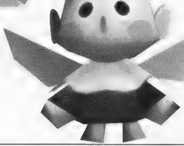


オパオパ
OPAOPA

1986年にアーケードに登場したシューティング『ファンタジーゾーン』の自機が元ネタ。うーん、マグで直接攻撃して欲しかった……。

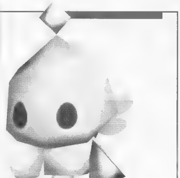
ピアン
PIAN

ソニックチームの手掛けたSS用ゲーム『NiGHTS』に登場するA-LIFE（人工生命）キャラクター。天使のようなリングと、つぶらな瞳がラブリー。



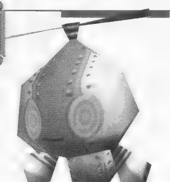
チャオ
CHAO

ソニックチームの手掛けたDC用ゲーム『SONIC ADVENTURE』に登場するA-LIFEキャラクター。新たな育成系のゲームとして、ファンの間で大流行りだった。

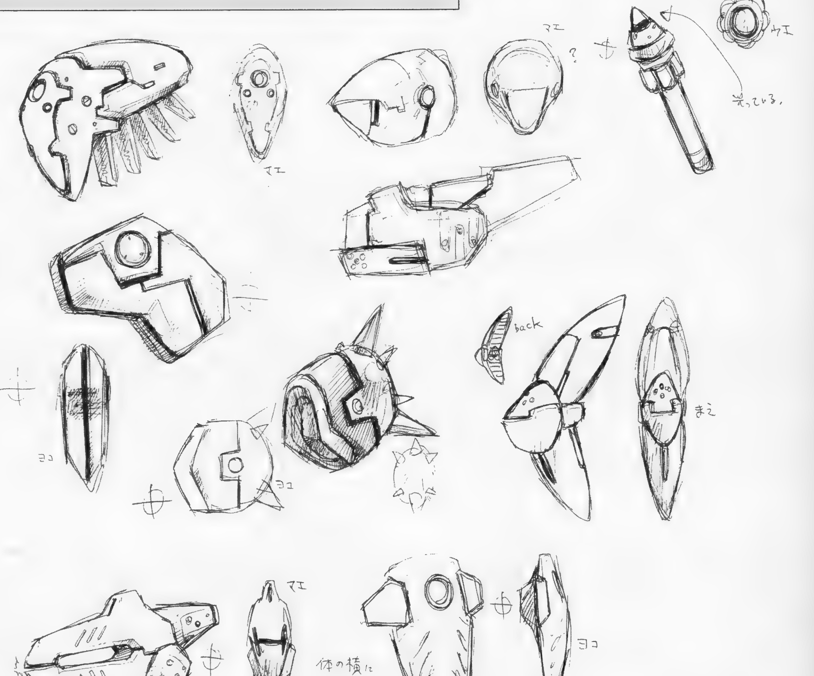


オモチャオ
OMOCHAO

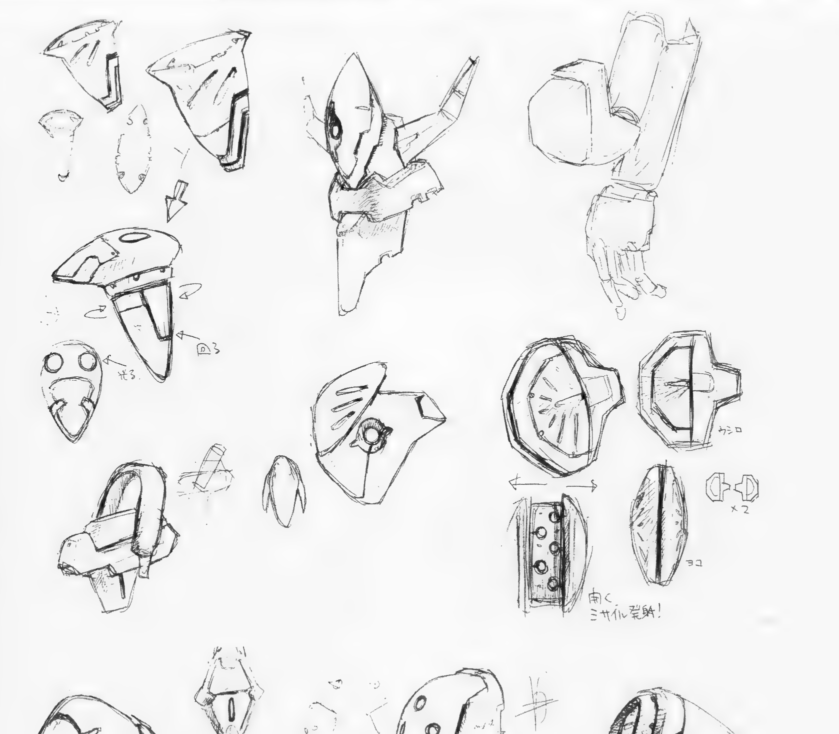
チャオと同じく『SONIC ADVENTURE』に登場するA-LIFEキャラクター。新作の『～2』ではナビゲート役として登場し、相変わらずの可愛さを発揮している。



マグ設定イラスト

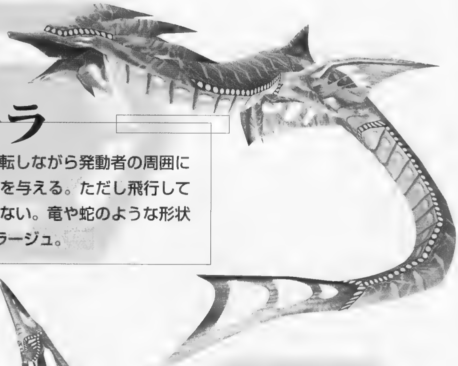


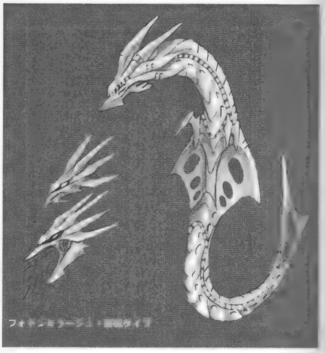
マエ
ウエ
光っている。
back
まえ
ヨコ
向いてビーム
体の横につく。
向く
自由にうごいている。
体よりやや前につく。
たま
光っている。
上半分
回る


回る
光る
ウシロ
×2
ヨコ
開く
ミサイル発射!
back
ヨコ
上
ヨコ

フォトンミラージュ

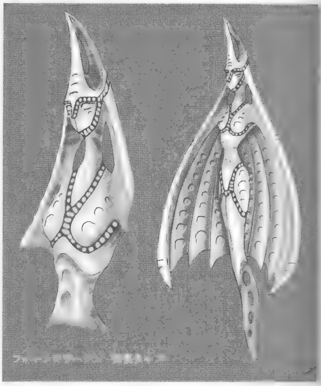
マグが受けたダメージをフォトンブラストとして発動する時に現われる幻影の巨獣・フォトンミラージュ。敵にダメージを与えたり、回復させてくれたりと大いなる力で助けてくれる謎の存在だ。





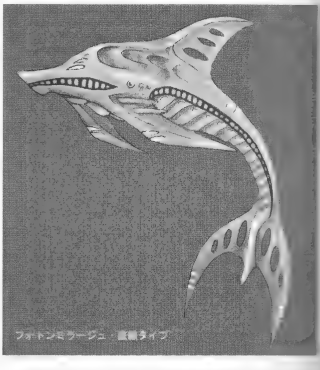
ファーラ

地面にそって回転しながら発動者の周囲にいる敵にダメージを与える。ただし飛行している敵には効果がない。竜や蛇のような形状をしたフォトンミラージュ。



レイラ

発動者の体力を回復してくれる。同時に発動した場合、仲間の体力も回復する。母性の象徴である女神がモチーフになっている、女性型の美しいフォトンミラージュ。

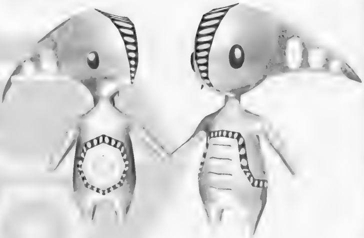


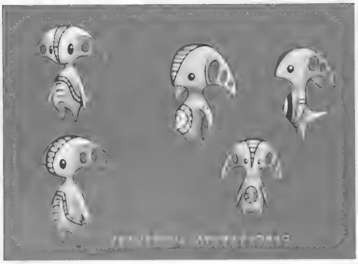
エストラ

イルカのような形状をしたフォトンミラージュ。イルカが水の上をジャンプするような動きで、前方（発動者が向いている方向の直線上）にいる複数の敵にダメージを与える。

マイラ＆ユウラ

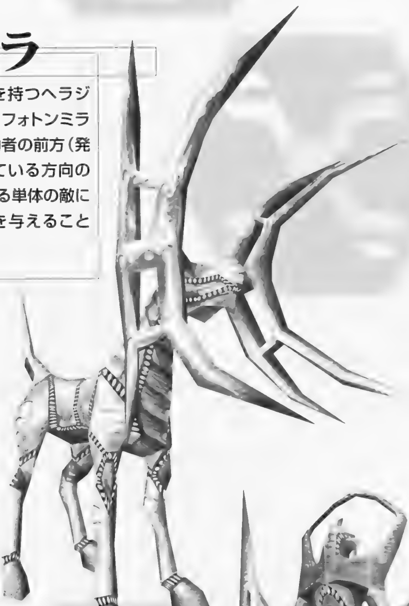
発動者にシフタ（攻撃力上昇）とデバンド（防御力上昇）を同時にかける。同時発動した仲間にもシフタとデバンドをかけてくれる可愛いらしい双子のフォトンミラージュ。

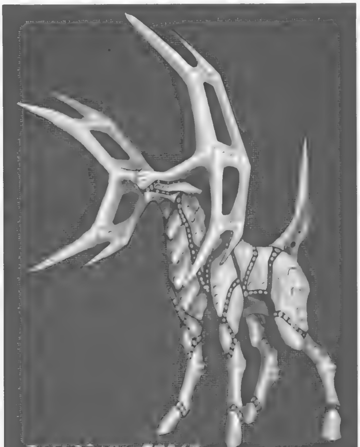




ゴウラ

巨大な角を持つヘラジカを思わせるフォトンミラージュ。発動者の前方（発動者が向いている方向の直線上）にいる単体の敵に大ダメージを与えることができる。





フォトンミラージュ・集中タイプ

パイラ

飛行している敵に上空から攻撃してダメージを与えることができる強力なフォトンミラージュ。観音像をモチーフにしているためか、ダークファルスにも似ている。

フォトンミラージュ・レーザータイプ

PSO文字について

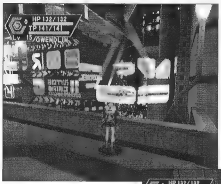
ゲーム中で使われている特殊な文字「PSOフォント」。これをキチンと理解することができれば、今まで何の気なしに見ていたシティの看板や魔方陣などを読むことができるようになるのだ。

PSO文字を読めるようになろう!!

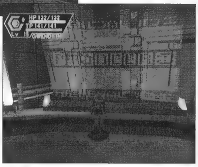
『PSO』の世界では独自の文字が使われている。英語をベースにした文字で、右の表においてその対比をやっているので見てもらいたい。このフォントはPSOオフィシャルページ(http://www.sonicteam.com/pso/home.html)のダウンロードページから入手することができ、表で使っているもの以外に、FOnewearl、HRmar、RGcastの3種類が用意されている。なお、データはWINDOWSで利用できる形式のみが用意されている。

シティでは、これらの文字を至るところで見ることができる。なんて書いてあるのか、右の表を参考にアルファベットに変換して、その意味を考えてみよう。

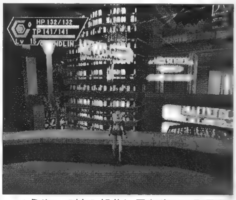
SHOPPING DISTRICT=そのまま直訳すると「買い物をする地区」という意味。お店の集まった場所のこと



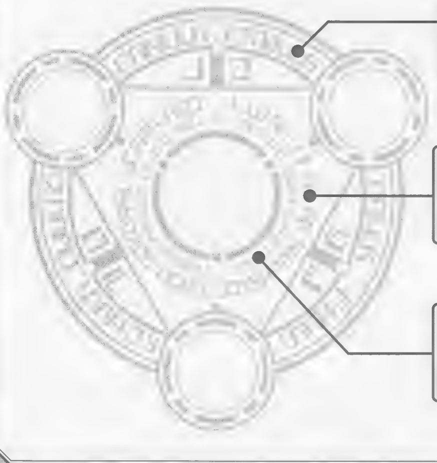
左手にある看板広告にも、「SHOPPING DISTRICT」と書いてある。文字の横のオレンジ、緑、紫、青の4色は、武器屋などの色を示しているのだ



よく見ると上下には「WELCOME TO 2」、真ん中には「PIONEER2」と表示されているのがわかる



こうやって外の部分に目をやってみると、いろいろな場所に文字があることがわかるだろう。頑張って読んでみると楽しいぞ



最外周に書かれている文字
FARLLA, ESTLLA, GOLLA, PILLA, LEILLA, MYLLA2

内周に書かれている文字
I WISH IT AT AN ALLIANCE FROM SEVERAL YEARS AGO

最内周に書かれている文字
PLEASE PROTECT US BY VIRTUE OF YOUR THE GREAT LIGHT POWER

魔方陣に書かれた文字の意味とは…

フォトンブラスト発動時に、キャラクターの足元に描かれる魔方陣にもPSO文字が書かれていることに知っているだろうか。試しにその文字を抜き出して翻訳してみたら、次のようなことが書かれていた。「ファーラ、エストラ、ゴウラ、パイラ、レイラ、マイラ2よ、過去よりの盟約に従い、あなたの大いなる光の力によって我々をお守り下さい」。

「過去よりの盟約に～」の部分は、こちらの方でかなり意訳しているのだが、文章の流れを考えればこれで正しいはずだ。続けて読むと、いかにも呪文らしいカッコイイ台詞になっていることがよくわかる。

WORKS FROM FAN SIDE

ファンタシースターオンライン リプレイ・ノベル

ある遊撃隊の冒険

～ ラグオル狂想曲 ～

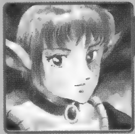
泥 士郎　　イラスト Sironagasu

ヒゲ
PL:泥 士郎
（小説家 兼 ゲームデザイナー）

タイプ：レイマー.Lv9。
備考：太陽に吠えろのごとく、ニックネームで呼ばれている。本名は謎。たとえ、髭を剃っても彼は「ヒゲ」と呼ばれる。言葉少なで、渋めだが、子持ちらしい（PLが子供にプレイを邪魔されるため）。

ミリオン＊
PL：甘丈千夏
（イラストレーター）

タイプ：レイキャシール.Lv4。
備考：なぜかヒゲと一緒にいる最小レイキャシール。語尾にいつも「＊」がつく（発音は不明）。すぐ、人のモノをうらやましがる。味覚があるかのように振る舞う。甘えん坊で寂しがり屋だが、反面大変気位が高い。つーかワガママ。



レリーン
PL：カービィR
（イラストレーター）

タイプ：ハニュエール.Lv11。
備考：あねご気質なハニュエール。女の子らしいところはさり気ない回りへの気配りくらいのもんで、悲鳴も「きゃー」などとは絶対言わない。でも胸が小さいのを気にしてたりする複雑なヤツ。

カイト
PL：KEINOS
（大学生）

タイプ：フォニューム.Lv3。
備考：気弱で礼儀正しいフォニューム。その割には、ピンチでもあまり動じない。記憶喪失らしい。PLが一番ゲームに詳しいので、依頼役としてあえてパーティ内最低レベルで参戦。

※この物語は、実際のプレイをモトにしたものである。全てのPSOプレイヤーが、これくらい内なる宇宙（頭の中でトリップして）を作って遊んでいると思ってもらいたい。プレイは、地球時間2001年1月22日に行われた。

プロローグ

＜依頼アリ。至急連絡乞ウ
　　　　　　　　　　　　－カイト－＞

メールが来たのは、午後2時をまわったあたり。

ちょうど一仕事を終え、民間区域の喫茶店でくつろいでいるときだった。

「仕事か、ヒゲ？＊」

相棒のミリオンが私の端末をのぞき込む。

「勝手に人のメールをみるんじゃない」

「そう言うなよヒゲ。ミリオンとヒゲの仲じゃないか＊」

いけしゃあしゃあと言うコイツはレイキャシール。簡単に言えばメカだ。メカなクセに、口が悪い。

「どんな仲だ。お前のおかげで、私はみんなにヒゲと呼ばれるようになったんだぞ」

「いいじゃないか。ヒゲはヒゲだ＊」

私の名前は、もちろん「ヒゲ」などではない。ちゃんと別に本名がある。

だが、ミリオンがあまりにも私のことをヒゲヒゲと呼ぶものだから、周囲もだんだん私のことをヒゲと呼ぶようになっていってしまった。

それどころか……

前回のギルド名簿更新の時、ちょっと油断していたら名簿まで「ヒゲ」と書き換えられた。

おかげで、今ではギルドでの正式名も「ヒゲ」である。

いつか、ミリオンを作ったヤツをふんづかまえて、どういう意図であんな性格にしたのか聞いてみたいものだ。

「仕事か。受けるのか、ヒゲ？＊」

「そうだな。特に予定もあるわけでなし」

「要するに、ヒマってことだな＊」

「…………」

ミリオンのツッコミを無視して、返事を打ち込む。

＜了解。Himaliaの第6ブロック、1ロビーにて待つ。　　　　　－ヒゲ－＞

「いこう。忘れ物はないな」

「ヒゲじゃあるまいし、レイキャシールに忘れ物はないぞ＊」

「こないだ、マグを忘れただろう」

「あれはマグを散歩させてただけだ。ミリオンが忘れたわけじゃない＊」

…………

ああいえばこういう。

メカニックに言わせると、こういう減らず口も高性能の現れということらしいが、付き合う方はたまったものじゃない。

※オンラインでおなじみのメール機能。ギルドカードを受け取った相手なら、今ログインしているかどうかもわかる。この日も、ミリオンと二人でプレイしていたらカイトからメールが来たのであった。戦闘中に来るとなかなか気づかなかったりする時もあるが……そういう時は、笑って許して欲しい。

チーム結成

「よお。早いな」

「すみません。わざわざ来ていただいて」

ロビーに行くと、カイトはすでに待っていた。

変わり者が多いと言われるフォニュームだが、カイトはやたらと礼儀ただしく、常識人の範疇に入る。彼は、申し訳なさそうに呼び出したことを詫びた。

「今回は3人でやるのか？」

レイキャシールのミリオン、フォニュームの

カイト。そして、言い忘れていたが私はレイマー。

いわば、三人とも遠距離担当だ。仕事内容にもよるが、少々チームとしてはバランスが悪い気もする。

いわんとしたところを察したのか、カイトは大丈夫というように人差し指をたてた。

「あ、もう一人。レリーンさんが来ます」

「ああ、レリーンか」

「たしか、胸を気にしてる女だったな＊」

「胸が……どうかしたって？」

ミリオンの言葉に、少々ひきつった声が返ってくる。

振り返れば、当人がそこにいた。

レリーン。

彼女は、近接戦闘を得意とするハニュエールだ。アネゴ肌で、なかなか気さくな性格をしているが……身体の一部が平均より劣っていることを、かなり気にしているらしい。

当人の名誉と我が身の安全のため、これ以上の言及は避けたいと思う。

「レリーンの胸には愛と勇気が詰まっていると言ったぞ＊」

しれっと返すミリオン。

確かに……ある意味、こいつは高性能かもしれない。

「まあ、いいや。久しぶりだね、カイト、ヒゲ、ミリオン。今日はどういう仕事？」

レリーンも、気にしないことにして仕事の話題にうつる。

「あ、はい。実は僕、今とある人から仕事を頼まれているんですが……どうも僕一人の手にはあまるらしいんです」

カイトが申し訳なさそうに切り出した。

「実は……ドラゴンがらみでして」

「ほう」

「ドラゴンねぇ」

「聞いたことはあるぞ。森に住んでいるヤツだな」

腕試し

「ええ、何匹か報告例がでているドラゴンなんですよ。話によると、かなり強いらしいので、依頼主も僕一人では不安らしくて」

「なるほど」

かいつまんで言うと、こういうことらしい。

依頼人はドラゴンの退治をギルドに依頼した。

それで派遣されたのがカイト。

彼も腕は確かなのだが……まあ、見ての通りの性格。

それで不安に思った依頼主は、ギルドに増員を求めた。

しかも……よほど不安だったのだろう。我々の腕を証明するため、別口の依頼をこなしてみせろとお達しが来たのだ。

「何とも偉そうなヤツね」

レリーンがぼやく。

依頼主は、我々が腕前を証明するまで正体を現さないつもりらしい。

彼女は、そういう偉そうなヤツとか勿体つけるやつがお気に召さないようだ。

もっとも、お気に召す方が少数派だとは思うが。

「まあ、大筋はわかった。で、その『腕試し』とやらは何をすればいいんだ？」

「ラグ・ラッピーを生け捕りにするとかかな」

「どっかの武闘大会で優勝することかもしれないぞ。こういう展開の定番だ＊」

「どこの定番だ」

「アル・ラッピーの生け捕りとか」

「生け捕りが好きだな、レリーン＊」

「いや……敵を倒すだけだとなんか単純だなと思って」

「いえ、独創性を発揮しようとしているところを

申し訳ないんですが……依頼そのものは単純なんです。すみません」

全然謝らなくていいところで謝るカイト。

確かに、依頼主も不安になるかもしれない。

※実は、この日から新しいクエストが4本追加された。「掃討作戦第一号&二号」「夢幻のごとく1&2」がそれだ。当然、チームのメンバーはクエストの内容を知らない。それどころか、すでにあった「奪われたヒートソード」もやったことがない。オンラインで遊ぶことはあっても、ダウンロードクエストには手をつけていなかったためだ。プレイの順番は、新クエスト→ヒートソードということにした。

掃討作戦第一号

「……作戦開始は今から二時間後。それまでに任務を完了してほしいであります」

若い軍人はそう言って我々の前から去っていった。

「軍からの依頼かー。依頼人ってーのは軍関係者みたいだな、ヒゲ*」

「あるいは、軍に影響を与えられるほどの立場か……な」

腕試しの依頼は、確かに単純なものだった。

ラグオル森林区域に降り、軍の調査隊が派遣されるまでの間に露払いをしておくというもの。

「掃討戦かー。仕事だからやるけれど、なんで軍が自分でやんないのかなー？」

「仕方ないんですよ。パイオニア2に搭乗している軍は、戦闘を想定してませんから」

レリーンのつぶやきに、カイトが答える。

実際、パイオニア2の軍装備はかなり脆弱だ。

パイオニア1が惑星開拓と未知なる脅威に備えていたのに対し、パイオニア2はそのパイオニア1が確保した安全圏内を航海するはずだったから。

「仕方ないなー。時間もないし、さっさといこっか」

レリーンがブレイドを取り出して促す。

「そうだな。しかし、二時間後とは……」

「いそがないといけねぇなー*」

せかされるようにして、我々は惑星ラグオルへと降り立った。

惑星ラグオル。

無人探査船で発見されたこの惑星は、自然に満ちている。

細かく見ればいろいろと差異も目に付くが、それも「外国」と言われれば違和感なく受け入れられる程度の違いだろう。

凶暴な原生生物さえいなければ、問題なく新たな故郷となっていたはずだ。

「私、先陣きるね」

「任せる」

ハニュエールはハンターの一種……すなわち近接戦闘のプロだ。少なくとも、同程度の腕前（レベル）のハンターと殴り合いをしたいとは思わない。

男性とか女性とかいう問題とは次元が違う。

たとえ小柄で華奢に見える少女でも、ハンターであれば恐ろしい肉体能力を秘めている。

外見で侮って殴り合いでも仕掛けようものなら……そいつはメディカルセンターのベットで後悔することになるだろう。

今回、その洗礼を受けることになったのはラグオルでもっともメジャーな原生生物・ブーマたちだった。

その影を発見するやいなや、風のごとく疾走していくレリーン。

その姿を見て、カイトが感嘆の声をあげる。

「相変わらず、素早く突っ込んでいきますねぇ」

「するってーと、ブーマがボケかぁ？*」

「いえ、そのツッコミじゃなくって……」

「無駄口は後だ。援護まわるぞ！」

近接戦闘では譲るが、遠距離では譲るつもりはない。

残る三人はそういうタイプだ。

銃とテクニック。

得意分野は異なるが、敵に触れさせず、倒す。

そういう戦い方が出来るからこそ、レンジャーやフォースを名乗ることが出来る。

敵にターゲットをあわせ、アタック、ヘビーアタック、ヘビーアタックの三連射。外れることを考えても、二度の三連射でほぼ確実にブーマは沈む。

レリーンが敵を引きつけていてくれるので、危険はほとんどない。三人の厚い火力で、ラグオルの原生生物たちは次々と屠られていった。

原生生物の繁殖力

普通、野生動物を殺すのは気が引ける仕事だ。

たとえそれが任務だとわかっていても、命を奪うことに引け目を感じてしまう。

しかし。

何故か、この星の原生生物に対してはそれが沸かない。

彼らからすれば、我々は侵略者だというのに。

理屈から考えれば、普通の動物を狩るのより罪悪感を感じてしかるべきなのに。

それが沸かないのは何故だろう？

彼らのもつ凶暴性のためか。

それとも、時折感じる禍々しい雰囲気のためか。

不思議と「彼らを存在させてはイケナイ」という意識が沸いてくる。

「よし。ここら一帯は片づけたぞ*」

「えーと、でもまだ奥も掃討しなきゃいけないみたいですね」

「じゃ、また先陣きるよ」

ラグオルでの移動は、原則として徒歩だ。

二時間しかない以上、必然的に走ることになる。

「はぁ……はぁ……なんだって、こんなにギリギリになってからこんな任務申し渡すんでしょうねぇ」

「まったくだ。掃討すんなら前日からしとけっての*」

こういう時、機械であるミリオンがうらやましい。正直、そろそろ全力疾走が身体にこたえる年齢になりつつある。

「なあ、そう思うだろ。ヒゲ*」

「………………」

答えないのではなく、答えられない。ヘタに喋ると、一気に息が切れそうだ。

「ほんっと、軍って怠慢だよなー。もっとゆとりある時間設定すりゃいいのによ。そうだろ、ヒゲ～*」

こいつ、人が言い返せないのを承知の上で話しかけてきやがるな。

しかし。

何となくだが、私にはわかっていた。

ミリオンは軍が予定ギリギリになって我々を派遣したと思っているようだが、実際は逆だろう。

我々が掃討するのにあわせて、軍はスケジュールをたてているはず。

その根拠は、原生生物の繁殖力。

どんな生態系なのか知らないが、この星の生物はいくら駆逐しても次から次へと沸いてくる。

我々が掃討したこのエリアも、数日内には元の個体数に戻っているはず。
軍が安全に動くためには、我々が掃討した直後から行動を開始しなくてはタメなのだ。
「どりゃあああぁぁぁっっっ！」
次なる標的を発見し、レリーンが突っ込んでいく。息切れは、まったくしていないようだ。化物め。
「ぜぇ……ぜぇ……ゾンデ！」
真っ当な生命体であるカイトは、息を切らしながらテクニックを発動させる。
もちろん、同じく真っ当な生命体である私は無言で銃を撃つのみだ。
やがて。
フルマラソン（42.195㎞）とも、トライアスロン（鉄人レース）とも思える地獄の依頼にも終わりが来た。
端末が鳴り、作戦が無事終了したことを告げられる。
「ハァ……ハァ……任務終了……か？」
我ながら情けない声が出た。
「ゼェ……みたい……ゼェ……です…ね……」
「いやー、この区域。けっこういたねぇ」
「そうだな。かなりうじゃうじゃ沸いてたぞ＊」
なぜか。
へーぜんとしている二人に怒りがわいたりした。

夢幻のごとく１

「さて、腕前は見せてやったぞ。次はドラゴンかぁ？＊」
ハンターズギルドに戻ってきた我々は、まず今の依頼の精算をした。
腕試しとはいえ、仕事は仕事。いただくものはキッチリといただく。
今日日、経費もバカにならない。
報酬は1000メセタ。そんなに高い額ではないが、低くもない。軍という組織からの報酬と考えれば、出してくれた方かもしれない。
カイトが腕試しをすました旨を、依頼人に伝えている。
「はい。そうです。無事に……え？　またですか？　あ、いえ……そんなことはないんですけれど……」

しどろもどろのカイト。
やがて戻ってきた彼は、またも申し訳なさそーに我々に告げた。
「あのー」
「どうした？　私たちの腕じゃ不安とかいわれたか」
「いえ、そういうことではないんです。それについては流石だと」
当たり前だ。
依頼人が指定した腕試しを、ほぼ完璧に達成したのだ。これで「不合格」とかいわれたら、腕試しを設定した方がどうかしている。
「依頼主が言うには、確かに腕前は信頼できそうだと。信頼できそうだが、相手はドラゴン。やはり、念には念を入れたい……と」
「念には念。なんだそれは？」

「すっげー装備でもくれるのかぁ？＊」
「はあ……それなら、良かったんですけれど」
「なにさ。依頼人はなんだっていうのよ？」
レリーンが少しイラついた口調で訪ねる。回りくどいのは気に入らないらしい。
「念には念を入れて、もう少し腕をみたいと。だから、もう一つ依頼を斡旋しておいたからよろしく……と」
「はあ？　なにそれ!?」
「よろしくー、じゃないぞ。なに勝手にスケジュールいれているんだ＊」
「あ……いや、その……」
女性二人につめよられてしどろもどろのカイト。
しかし、この場はカイトを責めても始まらない。
「おちつけ二人とも。この場合、マナー違反は依頼主だ。カイトじゃない」
「……それもそうね」
納得してくれるレリーン。
「そんなこと、言われるまでもないぞ。ただとりあえず手近で憤りを発散させただけだ～＊」
そして、確信犯のミリオン。
いつか製造主に出会ったときに言ってやる文句が、また一つ増えた。
「……とにかく。我々にだって選択肢はある。依頼主のやり方が我慢できなければ、降りることも可能だ。幸い、今の依頼もちゃんと精算されているしな」
「うーん。そうだねー。確かに依頼主は気に入らないけれど……」
言って、チラリとカイトを見る。
そう。援軍を求められた我々が降りるのは簡単だ。
ただ、それはカイトを見捨てることにも繋がりかねない。
レリーン「はぅ」とため息を一つついてから、ニッと笑った。
「しかたないね。乗りかかった船だし、最後まで面倒みるよ」
「ありがとうございます、レリーンさん」
「ミリオンも最後まで付き合うぞ。なんだかカイトにすごく恩を着せまくれそうだ＊」
「あり……がとうございます。ミリオンさん、恩に着ます」
私は、ミリオンの耳元にある発光ダイオードが点灯しているのを見逃さなかった。
あれは、録音中を示すランプだ。

可愛そうに、カイト。とんでもないのに恩を売りつけられたな。

※続いてのクエストは「夢幻のごとく1」。「掃討作戦第二号」は、きっと1と似たタイプだと推測したので、こちらを選択してみた。先に書いておくと、「夢幻のごとく1」は掃討作戦第一号と対になったようなクエストで、森のさらに奥に行ってモンスターを殲滅するというのが目的だ。

依頼人

入ってきたのは、先ほどとはうってかわってクソ偉そうな軍人だった。
雰囲気が、ではない。態度だけがクソ偉そうだ。
いかにも「私は職業軍人。貴様らは所詮民間人」という雰囲気を発散させている。
クソ偉そうな軍人は、クソ偉そうな口調で、一息に任務の説明した。
「さて、今回君たちに頼みたい依頼だが。ラグオル地表の森林部、セントラルドームにモンスターが発生し続ける区画がある。その区画のモンスターを、すべて排除してもらいたい。これ以上、発生しなくなるまで、だ。無限かと思われる数だという。入念に、準備して任務に当たってくれ。なお、本任務に対する詮索は一切無用だ。わかっていると思うがな」
守秘義務など、プロのルールの初歩の初歩。わざわざ念押しされるまでもない。
一同は押し黙ったまま荷物を預けてあるチェックルームへと移動した。
「さて、無限かと思われる数だそうだ。どうする？」
「そうですねぇ。と、いうことはさっきよりさらにエネミーが多いってことでしょうね」
「ホントに沸きまくるよな、あいつら＊」
「ま、今回も前衛はまかせて」
誰も、先ほどの依頼人の態度については触れない。分別というものをもっているのだ。
「しかし、さっきの依頼よりさらに数が多いとなると、前衛がレリーン一人では辛いな」
「そうですね。もうちょっと近接戦闘が強ければ良いんですけれど」
遠距離系の三人も、別に近接戦闘ができないわけではない。
できないわけではないが、やはり効率が落ちる。

「弾幕をもっと厚くするしかないなー＊」
ミリオンがもっともな意見を述べる。近接戦闘が苦手な以上、弾数で勝負するしかない。
もっとも、弾数を多く撃てる武器は威力が低いことが多いため、しとめるというより足止めという位置づけになりやすいが。
「というわけで、ミリオンが足止め役を引き受けてやる。ヒゲ、キャノン（Native+10%）もってただろ。よこせ～＊」
たまにもっともな意見を言うかと思ったら、それか。
「スクラップ工場にかけて、後で必ず返すというなら貸してやるぞ」
「パートナーに対してつれないヤツだな、ヒゲ～＊」
口の悪いミリオンだが、基本的に嘘をつかないのが救いといえる。
まあ、これで嘘までつかれたら、とても一緒にいられないが。
「効率的にお前がキャノンを持つのが有効だというのは認める。だから貸すから後で返せ」
「……………………＊」
ミリオンは一瞬の沈黙の後、レリーンに向き直った。
「いいマグだな、レリーン＊」
「ああ、羽みたいでしょ。アプサラスって言うんだよ」
「いいなあ。かっこいいマグだなー＊」
嫌な予感がした。
「いいでしょ。苦労して育ててるからね」
「ほしいなー＊」
「ダメー。あげない」
「いいじゃん。ヒゲがキャノンくれないから攻撃力補わなくちゃいけないんだよー。アプサラスくれよレリーン＊」
「あげないってば」
「どーしてもか？＊」
「どーしても」
レリーンの言葉を聞き、ミリオンは大げさに落胆する素振りを見せた。
「やれやれ。ヒゲだけかと思ったら……やはり胸の薄いヤツは情も薄いというのは本当だな＊」
－ひくり。
レリーンのこめかみが引きつる。
「ちょっと、ミリオン。それは、どーぉゆーぅイミかなー？」
「言葉通りの意味だレリーン。よく優しい人間のことを『ハートがあったかい人』というだろ。ハ

ートとは胸にあるものだから、胸の豊かな人間にはやさしさがつまっているというわけだ＊」
　－3。
　私は、見えないはずのカウントダウンの数字を確かに見た気がした。
「ほほう。それで？」
「その証拠に、ヒゲは男で胸がないから冷たい＊」
　－2。
「…………でぇ？」
　レリーンの声が、氷点下に近くなる。
「だから、ミリオンはその自説を確かなものにするために実験をしてみようとしたのだ。他の胸の薄い人間も、果たして情が薄いのかどうか＊」
　－1。
「ほほほほぅ」
「それで周りの胸の薄い人間を捜してみたらだなあ＊」
「ミリオン。私のキャノンをやろう。すまないが、れで足止め役をひきうけてはくれまいか」
　私はすっかり観念してキャノン一を差し出した。キャノン一つで市街戦の危険を回避できるなら、それにこしたことはない。
「わーい。ありがとう、ヒゲ。ミリオンはたった今、自説が間違っていることに気がついたぞ＊」
「それは良かったな」
　私は、心ない返事をしながら思わずにはいられなかった。
　嘘をつくメカと、嘘をつかない代わりに手段を選ばないメカのどっちがよりマシかということを……

無限の戦い

　そして、再びラグオル地表。
　原生生物を駆除しながら、我々はその地点へ向かった。
　無限かと思えるモンスターがわき出るところ。
　なるほど。
　偉そうな軍人の言うとおり、その場所は盛大に原生生物がわき出してきた。
「どうやら、ここが目的地らしいですね」
「なんか、ゾロゾロいるぞー＊」
「とりあえず、一番いるところに突っ込むよ。援護、よろしくっ！」
「カイト、レリーンのフォローを頼む」
「了解しましたっ」
　原生生物は四方八方からにじりよってくる。
　ここでは、今までの一点集中シフトはとれない。
　集中砲火を浴びるレリーンの回復とフォローをカイトが。
　両翼から迫ってくるそれ以外を、私とミリオンが迎撃する。
「キャノン分、しっかり働けよ」
「まかせとけ～♪＊」
　ショット系は威力が低いとはいえ、ヘビーアタックをかませば十分複数の敵を足止めできる。
　偉そうに言っておいてなんだが、このフォーメーションで一番弾幕が薄いのはロックガンを使っている私だった。
　ロックガンは一発の威力も連射性もそこそこ

だが、なんといっても一度に一体の敵しか相手にできない。特に、モスマントあたりが大量に吐き出されると辛い。
　何度か懐に飛び込まれながらも、カイトのレスタに助けられ、なんとか戦線を維持することができた。
　確かにこの場は大量の原生生物が現れたが、現実に無限の生命体がいるはずもない。
　やがて、敵は数を減らし……
　最後の一匹を葬ると同時に、端末が任務の終了を告げるアラートを鳴らした。
「ふー。これで終わり？」
　前線で敵を切り裂いていたレリーンが戻ってきた。返り血で、体中が濡れている。
「みたいですね」
「あー、もうベトベトする。返ったらすぐシャワーあびなきゃ」
「しかし。結構ヘビーな依頼だったな」
「ホントに。僕一人でやれっていわれたら無理でしたね」

※このプレイは、あえて低レベルキャラでプレイしている。ホントはハードでプレイしたかった所だが、この時点でレベル20に達していないキャラしか持っていなかったプレイヤーもいたためである。ノーマルでも低レベルだと、結構辛い。が、ゲームは辛いくらいが丁度いいのである（少なくとも、私はそう思う）。この本が出ている頃、最初からプレイしている人はベリーハードすらぬるいレベルに達しているかもしれないが……そういう人には、是非とも自ら試練を課してもらいたい。

依頼人と対面

「1500メセタか……アイテムとかも売っぱらったら、もっと儲けが出るな＊」
　依頼人は気に入らなかったが、報酬の支払いはちゃんとしていた。まあ、別に彼の金ではないが、仕事の窓口であることには違いないので、我々は最低限の礼儀を守って別れを告げた。
　そしてまた、カイトが腕試しをすました旨を依頼人に伝えている。
「はい。そうです。無事に……え？　またですか？　あ、いえ……そんなことはないんですけれど……」
「ねえヒゲ。あの会話、嫌な予感しない？」
「なんとなく、するな」
「ミリオンはなんとなくどこか、もの凄く嫌な予感がするぞ＊」
　嫌な予感とは、たいてい当たるものだ。
　もっとも……この場合、予感というのもおこがましかったかもしれないが。
「あの一」
「どうした？　私たちの腕じゃ不安とかいわれたか」
　どこかで聞いた会話を繰り返す。
「いえ、そういうことではないんです。それについては流石だと」
「で？＊」
「依頼主が言うには、確かに腕前は信頼できそうだと。信頼できそうだが、相手はドラゴン。やはり、念には念を入れたい……と」
　チームの誰もが結論を知っていたが、それでも手順をふまねばいけないかのように会話を続ける。
　こういうのを「様式美」というのかもしれない。
　………………
　言わないか。
　結局。
　我々は全部で四回の「腕試し」をさせられることになった。

※この後の二回は、もちろん「殲滅作戦第二号」と「夢幻のごとく2」である。一号と1が森を舞台にしていたのに対し、二号と2は洞窟を舞台としていた。
　森より辛いだろうと予想されたが、2つのクエストでなんとなくチームプレイになれてきたせいか、アッサリとクリア。よって、この二つの話は割愛させていただく。

「たたた、頼むよぉ。なんとかしてくれよぉ」
　依頼人と会ったとき、すでに我々の中の彼に対する印象は最悪に近かった。
「もーぉ少しで、ドラゴン倒せるところだったんだ。ああ、それなのに」
　しかも、実際会った依頼人はその感情を加速させるよーな人物だったときている。
「僕の大事なヒートソード。パパからもらったヒートソード。とっても大事にしてたのに」
　依頼人は、脂肪の鎧をぷるぷると震わせて自分の悲劇を必死になって訴えようとしているらしい。
「あんなに大事にしてたのに……ドラゴンに奪われて飲み込まれちゃったんだよぉ！」
　そんなに大事なら、ドラゴン退治に使わず金庫にでもしまっておけ……という言葉を苦労して飲み込む。
「武器がなけりゃ歯が立たない。お願いだ！　早くボクの武器を取り返してきておくれよ」
　武器があっても歯が立つまい……と思いつつ、我々は無言で頷いて足早にギルドを出た。
　ちょっとでも長く一緒にいると、言ってはいけないことを口走りそうになるからだ。
　特にミリオンが危ない。
「パパ……ねぇ」
　ギルドから出た途端、レリーンが呟く。
　その言葉に、すべての感情が込められているようだった。
「苦労したんだな。カイト＊」
　ミリオンも、珍しく同情的だ。
「僕としては、ちょっと苦手なタイプの依頼人でして」
　あくまで、控えめな表現のカイト。
「じゃあ、行くか」
　私は憂鬱げに呟いた。
　いくらプロと言っても、やはり感情というものはある。
　嫌なヤツからの仕事だと思うとテンションも下がろうというものだ。
　心美しき美女の頼み……とまで贅沢は言わない。
　せめて、受けて胸を張れる仕事であってほしい。
　そう思うのは、決して贅沢ではないはずだ。
　それが「パパからもらったヒートソード」。
　いや、ヒートソード奪還はいい。
　ドラゴン相手というのも、ステータス的に悪くない。
　しかし、それもこれも「あの依頼人」のため……と思うと憂鬱になってくる。
　そんな心境でいたからだろうか。
　犯してはならないミスを、我々は犯してしまった。

油断大敵

「あれ。カイトとミリオンは？」
　三度目の森。
　腕試しの二回で慣れてしまったせいか、もはや作戦も決めず森を進んでいた。
　そして。
　気がつくと、ミリオンとカイトがいない。
「まいったな。どっかで寄り道か？」
　気楽に考えていた。

4人の中で、比較的レベルが高いのは私とレリーン。
故に、この二人が先に進むことが多い。
おそらく、ミリオンとカイトは宝箱かなにかを見つけてその回収をしているのだろう。
少なくとも、先に進んでしまっているということはない。ここまで来た道は原生生物を一掃している。
問題はない。
……はずだった。
＜うわぁっっっ！＞
＜ヒゲーっ、ヒゲーっ！　来てくれーっ。やられるーっ!!＊＞
通信機から突如として流れてくる二人の悲鳴。
「そんな馬鹿な！」
半ば信じられない気持ちで、今来た道を駆け戻る。
心臓を鷲掴みにされた気分だ。
マップナビで探すと、二人は折れ曲がった通路にいる。
今まで原生生物が出なかった地点。
油断した。
今まで出なかったから、ここに原生生物は沸かないものだと思いこんでいた。
誰も、そんな保証をしていないのに……
現場にたどり着くと、ブーマ系の生物に囲まれてしまっているミリオンの姿。
焦りながらもレスタを発動させ、ミリオンの体力を回復させてから銃を乱射。
そんな私の横を、レリーンが風のごとく駆け抜けていく。
「遅いぞ、ヒゲーっ＊」
わめくミリオン。
彼女の足下には……動かなくなったカイトの肉体が転がっていた。

「いやー、ホントにお手数かけまして」
メディカルセンターのベットの上で、カイトが頭を下げる。
「びっくりしたよー。駆除したはずのトコから、いきなしSOS入るんだもの」
「ミリオンはもっとビックリしたぞ。なんせ、すぐ横でぶっ倒れたんだからな＊」
「ホントに……情けないやら何やらで。お恥ずかしい」
「恥ずかしいのは私たち全員だ。理由はあえていわんが……だらけきっていたな」
「そーだねー。どんな内容でも依頼は依頼。気を引き締めないと、怪我するのはあたしたち当人だからね」
「どうせ倒れるなら、もっと自分にも納得行く依頼で倒れたいものな＊」
ミリオンの言葉に、一同は深く頷いた。
そうだ。こんな依頼で命を落とすことはない。
「回復具合は、どう？」
「もう、全快してますよ。ホントは運ばれた当日に回復しきっていたんです。でもナースの人が念には念をってことで」
言って、カイトがベットから起きる。
強がりではなさそうだ。確かに、身体は完全に回復しているらしい。
それに私自身、新人の頃に何度かここのお世話になったことがあるので、その医療技術は高く評価している。
「よし。そういうことなら今からでも行くか」
「はいっ」
カイトが元気よく答えた。
優男に見えても、カイトもプロのフォース。
ベットの上より仕事の方が好きらしい。
「なあなあカイト＊」
そんなカイトに、ミリオンが興味深げに訪ねる。
「なんですか？」
「倒された時、どんな気分だった？＊」
問いに、カイトは「うーん」と少しだけ考え込んでから、こう答えた。
「なんだか、魂が身体からとびでちゃった感じですかね」

ヒートソード奪回

そして、ドラゴンと対峙した。
今回だけで三回。今までの依頼でも何度となく足を運んだ森林区域。
しっかりと注意していれば、遅れを取る要素はない。
むしろ「腕試し」より、よほどスムーズにことが運んだと言って良い。
我々は難なく原生生物を駆逐し……依頼人の指定した場所・洞窟へ続くエリアに入り込んだ。
竜（ドラゴン）。
それは、もっとも有名な幻獣である。
幻獣。
言葉の通り、幻の獣。つまり、実在しないはずの生物。
オラクルでは、その幻獣が実在するというわけだ。
もっと正確に言えば、我々の考えている「ドラゴン」のイメージにピッタリ当てはまる未知の生物……ということになるが。
入り込んだ途端。ヤツはすぐに現れた。
「一でかい」
誰とも無しに呟く。
今まで見たどの原生生物よりも、ドラゴンはでかかった。ヒルデベアやナノドラゴも、ヤツの前では子供に等しい。
まさにキング・オブ・モンスターの名にふさわしい姿。
「来ますっ！」
見とれている場合ではない。
「散れっ！」
すかさず散開する。報告によると、ドラゴンは伝説の通りブレスを吐くらしい。正面にいるのは危険以外のなにものでもない。
「あちゃちゃちゃっ！」
切り込むために近づいたレリーンが、その被害にあった。
やはり、ブレスはかなり熱いらしい。
しかし。
逆にこれで怖くなくなった。
ブレスは熱いが、レリーンはまだまだ元気。
つまり、ドラゴンに我々を一撃で葬る力はないということを意味していた。
剣も銃もテクニックも、ドラゴンにある程度のダメージを与えている。
「いけるぞ！　手強いかも知れないが、所詮は生身だ」
「おーっ!!＊」
動きが鈍ったところを一斉射撃。
耐えきれなくなったのか、ドラゴンは空へ舞い上がった。
「飛びましたよ！」
「慌てるな。問題ない」
銃を使う以上、空にいる標的も攻撃し続けることができる。
ドラゴンは、最も痛いレリーンの剣を避けるために空へ逃げたのだ……
そう思った次の瞬間。
「落ちてくるぞっ＊」
ドラゴンは翼をたたむと、錐もみしながら急

降下してきた。
　ナノドラゴが死ぬときも錐もみしながら落ちてくるが、それとは明らかに雰囲気が違う。攻撃の意志を持って、一直線に地面に激突し……
「地面に潜るだとぉっ!?」
　やはり、あくまでドラゴンに似ている生物ということだ。少なくとも、私の知っている伝承では、ドラゴンは地面に潜ったりしない。
　これでは、モグラだ。
　そして……
「うわあああぁぁぁぁぁっっ、なにこれっ!?」
　レリーンの悲鳴。
　ヤツは、地面に潜ったまま攻撃してきた。
　高熱を発する地面の下を、一直線に疾走。せり上がった溶岩ともいえる大地が、侵入者の皮膚を焼く。
「やばいですよ。これじゃ、こっちから攻撃できません」
　焦りにも似たカイトの声。
　たしかに、このままでは一方的に攻撃を受けるだけ。
　我々は、何度も疾走するドラゴンから逃げ回るしか手がなかった。
「このままじゃやられるぞ。なんとかしろ、ヒゲ～＊」
「なんとか出来るなら、とっくにそうしてる！」
　最悪、全滅か？
　嫌な考えが頭をよぎり始めた時。
　ドラゴンは、再び地上にその姿を現した。
「出てきたぞっ。なんでだ？＊」
「多分ですけれど……ドラゴンといえど、地面の下にずっと潜っていられるわけじゃないんですよ、きっと」
「なるほど。人間で言うところの潜水のよーなものか」
　息継ぎのためか熱のためか知らないが、同じ土俵にもどって来てくれるならやりようはある。
「もう一度潜られる前に、倒すぞ！」
　冷静になって見れば、ドラゴンの身体も攻撃をうけてぼろぼろだ。
　あと一押し……
「熱かったぞーっ！」
「ゾンデ!」
　レリーンの怒りの剣撃と、カイトの雷がその一押しとなった。
　ドラゴンは怒りとも怨嗟ともとれる咆哮をひとつ残し……
　その巨体を大地に崩れさせた。

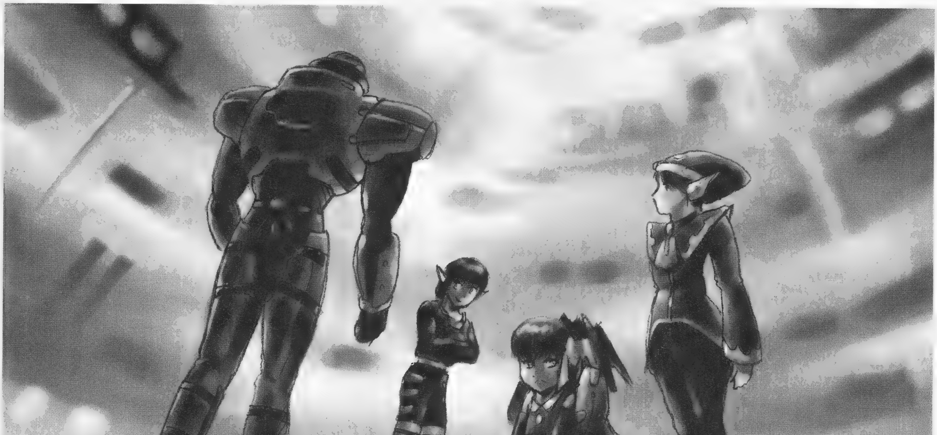
エピローグ

「ありがとう。ありがとう。報酬はギルドカウンターでね♪」
　ヒートソードを渡した依頼人は、小躍りしながら去っていった。
　頼むから、もう二度と「パパからもらった大事な武器」で冒険しようなんて思わないで欲しい。
「ふー。やっと終わったかー＊」
「長い依頼だったね」
「すみません。僕、もうちょっと仕事選ぶようにします」
「そうだねぇ。そうした方がいいよ」

「私も、そう思う」
「ミリアンも、激しく同意するぞ＊」
　意見の一致を見たところで、一同は気分を切り替えることにした。
「まあ、何はともあれ。依頼達成です。みんなで打ち上げ行きましょう」
「そうだな。さっさとギャラ受け取って、スシでも食いに行くか」
「おー＊」
「寿司寿司〜」

　我々は意気揚々と、ギルドカウンターで依頼が終了したことを告げた。
「はい。確かに……ご苦労様でした。こちらが報酬になります」
　そういってギルドのねーちゃんが渡してくれたギャラは……
　100メセタ。
「……………………」
「………………＊」
「………………………………」
「………………………………………」
　沈黙が落ちる。
　まさか。
　いや、でもそんな。
　私は、無理に笑顔を作ってギルドのねーちゃんに尋ねた。
「これだけ？」
「はい。この金額になっております」
　彼女はこの上ない笑顔で、そう返事してくれた。
　そして……
「なんなの、それぇぇぇっっ！」
「超すくね〜っ！＊」
「これだけ……あれだけ苦労して……これだけですか」
「ふざけるな、あのクソガキがぁぁっっ!!」
　プロとしての自制心も一気に崩壊した。
「いーかげんにしろーっ！　シケてるのは性格だけかと思ったら、懐もしけてんじゃないっ!!」
「これじゃあ外装費にもなりゃしねーっ＊」
「これだけ……大怪我したのに、これだけ……」
「なーにがパパなのさっ！」
「そうだそうだ、あのファザン野郎〜＊」
　ある意味、私よりため込んでいたのか、女性陣の怒りはすさまじい。
　気持ちは、よーっくわかる。
　同時に。
　私は悟った。
　あの依頼人、念のために腕試しをさせていたのではない。
　自分の懐が痛まないよう、結果的に「セット依頼」になるように、依頼料を軍に出させていたのだ。
　ドラゴン以外のギャラは確かに悪くなかったし。
「ヒゲー。スシは回転しているやつか？＊」
「……まあ、そんなとこだろうな」
　ヒートソード奪還だけを見れば、回転寿司だって足が出る。
「この額ですもんねぇ」
　カイトは、ガックリと肩を落としたままだ。
「ミリオン、あんたメシ食えるの？」
「食えないぞ。ミリオンは、軽油でがまんだ」
「くよくよするな、カイト。長い人生、たまにはこういうオチもいいじゃないか」
　カイトの肩をたたく。
「しかたねー。行くぞ！　いざ、回転寿司へ!!＊」
　ミリオンの号令に、我々は半ばヤケで『おーっ！』と叫んだのだった。

※最初の方でも述べたが、みんなダウンロードクエストは初めてだった。最初からこの額をしっていたら、受けるクエストの順番を入れ替えたりしただろう。ギャラの少なさに驚いたのは、キャラクターだけでくプレイヤーもなのだ。



オンラインが結んだ夢のコラボレーション

SONICTEAM×永野護 スペシャル対談!!

2001年2月某日、東京・羽田のセガ本社にてまさにスペシャルな対談が実現することとなった。トライアル版の頃からずーっと『PSO』をやりこみ続けている永野氏と、「ファイブスター物語」のファンが多数いるソニックチーム。永野氏の奥深い知識に危なさギリギリの発言も飛び出して、当日は時間も忘れるほど話し込んでしまったのだ。この熱いトークは最後まで見逃せないぞ！

200時間以上遊んだゲームってそんなにない

永野：『PSO』面白いッスね〜。もうそれ以上、語ることがない……みたいな(笑)。とにかく、こんなに面白いとは思いませんでした。ボクなんか、もう10人もキャラクターを作ったんですよ。レベル1〜75まで、いろんなキャラクターを。そんなに作るなよ、って感じなんだけど(笑)。初心者の方とも遊ぶんで、遊ぶ人とレベルを合わせるためにどうしてもそうなっちゃうんですよね。

中：そんなにやられているんですか？

永野：もう、ドリームキャスト(以下、DC)が壊れる寸前まで(笑)。ファンサービス月間と称して1日18時間も稼働していましたからね。

中：でも、お仕事がお忙しいんじゃないんですか？

永野：連載を休載して遊んでいますよ。

ソニックチーム一同：爆笑

永野：ボクの読者のみんなには公言していますもの。「俺は『PSO』をやっているから邪魔するな」って(笑)。トライアル版(※1)の頃から続けていることを考えると、『PSO』のやり込み度っていうのはすごいですよ。自由度が高いから、プレイヤーの志向性であそぶことができちゃうゲームなんですよね。ボクの好きな『ファンタシースター』が、こんな最高のカタチで帰ってきてくれて凄く嬉しいです。「ファンタシースターって面白いんだよ」ってボクがわめかなくても、みんな見てくれれば分かるっていうか。

中：この人気は本当に有り難いですね。『PSO』の個人HPもたくさん作ってもらっているし。でも、それがうちの酒井が作っているオフィシャルHPより詳しいんですよ。「負けてるやん」って(笑)。

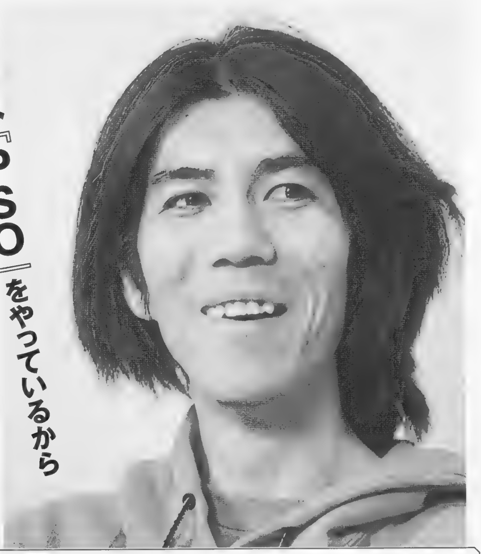
酒井：ユーザーさんのHPとか見ると、11月、12月あたりから始めた日記を現在までしっかり続けているんですよ。「まだゲームを続けてくれているんだ」って感心しました。

見吉：ボクもかなりゲームをやるほうなんですけど、200時間以上遊んだゲームってそんなにないですよ。

中：今どきのRPGで「総プレイ時間が50時間以上！」とか言われたら、逆にゲンナリしちゃいますもの。「50時間も遊ぶゲームじゃないんだけどなぁ」って。『PSO』の場合はハードをクリアするまで、早くても1ヶ月くらいかかるように難易度設定したつもりだったんですけど、みんな1週間ぐらいでクリアしちゃって……。

見吉：もう、界王拳5倍(※2)くらいで遊んでますからね(笑)。

俺は『PSO』をやっているから邪魔するな！



永野 護

1960年1月／京都府舞鶴市生まれ。アーチスト。1984年放映のTVアニメ「重戦機エルガイム」のキャラクターデザイナーとしてデビュー。1985年「ニュータイプ」にコミック処女作「フール・フォー・ザ・シティ」連載開始。1986年同誌に「ファイブスター物語」の連載を開始し、独特の世界観・設定・キャラクターメカニックなどが多くの人を惹きつけた。なお、単行本は通算550万部以上をセールスしている。

※1 **トライアル版**　お試し版のこと。パソコン用ソフトでは多いことだが、発売前にバグや内容のチェックのためにユーザーにプレイしてもらうためのソフト。『PSO』では発売の一ヵ月前からトライアル版が稼動していた。

※2 **界王拳5倍**　鳥山明の人気マンガ『ドラゴンボール』の主人公・孫悟空の技。地球を侵略に来たサイヤ人・ベジータとナッパに対抗するため、地球周辺宇宙の万象を統べると言われる界王の元で修業し会得した。身体能力を倍化するという技で、その倍数を自在に調整できることが可能。しかし、身体能力を増加させるほど、肉体を酷使するため長時間は使用できない。

酒井：発売日から1週間後にはレベル50までいってるユーザーもいたし……。開発スタッフの中では、レベルが上がるのが遅すぎるって言っていたんですけどね。

永野：でもね、申し訳ないんですけど、ボクらの中では、だんだん『PSO』がギャグゲームになってきているんですよ。ふざけた遊びばっかりするようになってきてね。昔は真面目に遊んでいたんですけど……。

見吉：これだけ長い期間、どうやって遊び続けているのか気になりますね。

永野：それは違いますよ。開発の方々は場を提供したということで充分であって、後は心配しなくてもいいと思いますよ。

見吉：だって、すごい興味あるんですよ。作っておいてなんですけど、こんなにみんながハマる要素ってどこにあるんだろうなぁ？

永野：ファミ通にもあるじゃないですか。裏技大会やヤリコミ大賞が。それをオンラインでそのままリアルタイムにできちゃうのが面白いんですよ。「俺のキャラクターを見てくれ」「俺のアイテムを見てくれ」って。あと、ネットゲームって新しい遊び方をどんどん発見してできるんです。例えば若い子たちだと一応チームを組んで始めるんだけど、森とか洞窟とか各々が好きな場所へ行って好きなことしているんですよ。

中：でも、それならオフラインでもいいような気がする（笑）。

永野：不思議ですよね。

見吉：別れていても、チャットができるからいいんじゃないですか。コミュニケーションはスパイスだなぁ、って感心しますよ。

永野：ファイブスターストーリーズ（以下、FSS）のロビー（※3）の連中でも、ゲームやらないでチャットばっかりしている奴がいますよ。

見吉：チャットも吹き出しになっているから、『ディアブロ』（※4）のチャットよりも喋っている感覚が強いんだろうなぁ。

中：チャットだけでもいい出来ですよね。

酒井：トライアル版で3時間ぐらいチャットしたことありますよ（笑）。時間を忘れて思わずやっちゃうんですよね。

永野：マグのせいですよ。マグに餌をやりながら喋っている（笑）。

ソニックチーム一同：あ〜、なるほど（笑）。

一緒に冒険したら記念写真撮るだろう!って

中 裕司 （株）ソニックチーム 代表取締役社長

平成12年にセガの第8ソフト研究開発部だったものが分社化し、以前より使っていた名称である「SONICTEAM」として会社組織になった。『ソニックアドベンチャー』、『NiGHTS』、『サンバDEアミーゴ』など数々の名作ゲームを世に送り出している。

“そんなにサーバーいらない”派

永野：話は変わるんですけど。ボクの読者には、ゲーム初心者の女性が多いんですよ。たぶんドリームキャストどころかゲームをやること自体初めてなんじゃないかなぁ？　ロビーまでは来れたけれども、「じゃあ、冒険に行きましょう！」って誘っても30分間沈黙されたり（笑）。あと、全然関係ない人がボクのロビーにいらっしゃって、「あの〜、ここFSSのロビーですか？　迷子になっている人をお連れしました」って。ボクも「申し訳ありません！　わざわざ連れて来て頂いて……」って頭下げちゃったり（笑）。

中：そこまでゲームの中でコミュニティを作ってもらえると、開発側の我々としては嬉しい限りですよ。

永野：本当はロビー名を変えることができたら良かったですね。実際はFSSロビーだってボクのファン以外の方でも来れる公共の場なんですから、読者には「オマエらだけデカイ顔しているんじゃないよ」って言ってあるんです。平日はさすがに誰も来ませんけど、土日はすごい大勢のプレイヤーがアクセスしていますから。

節政：予想ではハンターズライセンスで課金するようになったら、もう少しオンラインもプレイヤーが減るかなって思っていたんですけど、全然そんなことなくてサーバーを増やしたぐらいですよ。

見吉：課金するようになってからサーバーを増やすっていうのも珍しいですよね（笑）。

永野：ネットワークゲームに慣れていないコンシューマーのユーザーは始めて電話料金とプロバイダー料金の巨大さに気がつくんじゃないのかな（笑）。インターネットじゃないって変に勘違いしていて。繋ぎっぱなしの人はいいけど、面白いからテレホーダイタイム外までついつい続けちゃうとすごいことになっちゃうじゃないですか。

見吉：電話代を2万円とか、5万円とか払っている人がいるみたいですしね。

※3 ファイブスターストーリーズのロビー　「The Five Star Stories」＝「ファイブスター物語」とは、永野護氏の描く壮大なコミックのこと。『PSO』のオンラインでは永野氏とファンが特定のロビーに集まっている。

※4『ディアブロ』　アメリカのPCソフトメーカーBlizzard Entertainment社のPC用ネットワークRPG『ディアブロ』シリーズのこと。「プレイヤー同士で対戦が可能であり、勝者は敗者の耳を勲章代わりに切り取ることができる」といった諸々のフィーチャーから受ける印象は“ダーク＆クレイジー”。まったくもって『PSO』と対照的な世界観を持っている『ディアブロ』だが、この2作のネットワークRPGに共通するシステムは意外と多い。シリーズの最新作『ディアブロ2』（2000／Win＆Mac ／完全日本語はカプコンが委託販売）は世界的に大ヒットしており、近々アペンドディスクも発売されるそうである。

酒井智史 デザインセクション メインデザイナー

永野：初心者の中にはQ2を使ってネットに接続する人が多いみたいで、ボクは「早くプロバイダーと契約しなさい！　とんでもない金額になるから」って言うんですけど。

見吉：イサオネットの従量コースはQ2（※5）を利用するので時間制限があるじゃないですか、それでタイムオーバーしちゃって……。

中：「サーバートラブルじゃないんですか？」ってクレームの電話がかかってきたんですよ。で、見たらプレイ時間が利用上限を越えていたんですよ。

一同：爆笑

永野：でも、ボクはサーバートラブルの対応の早さには感心しましたよ。さすがに発売日当日のサーバーの混雑ぶりには苦労させられましたけど（笑）。あの日は、まわりのプレイヤーをなだめていましたから、「動きゃいいんだから、動きゃ」みたいな（笑）。

中：いや〜、あまりにもアクセスが集中しちゃって、あの日はハード自体が壊れちゃったんですもの。だから、根本的にハードを取り換えて、そうしたら今度はデータベースがどうのこうのって……。それで復旧に時間がかかったんです。申し訳ありません。

永野：しばらく1番、2番、3番のサーバーがありませんでしたよね。

見吉：どうみても1番がないのは変だな、と思っていたんですけど（笑）。

節政：最初は「こんなにサーバーいらないんじゃないのかなぁ」って思っていたんですけどね……。

見吉：節政は自分でサーバー組んでいながら、“そんなにサーバーいらない”派だったんですよ（笑）。

中：節政がメインプログラマーでありながらサーバーも組んでいたので、いろんなことができたんですよね。

永野：でも、JPサーバーを10台くらいに増やしてくれませんかね（笑）。700人くらいまでが一番快適だと思うんですよ。

見吉：確かに。でも、もっと増やしてくれって言ったらイサオネットさんは渋い顔していましたよ（笑）。

永野：平日はもう大分落ち着いたんですけど、金曜日の夜になると異常に混雑するじゃないですか。

見吉：落ちたら、その日は2度と入れなかったり……

永野：で、そういうときにアイテムをロストしちゃったりするんですよね。

ソニックチーム一同：あ、ああ……。

永野：そういう時のためにアイテム救済チームを作っているんですよ。レベル35まで育てたマグを10個持っているキャラとか。

見吉：アイテム救済用のキャラクターがロストしちゃったらどうするんですか？

永野：普段は絶対ネットには繋がないんです。アイテム移動だけさせているんです。落ちたときにだけ登場する“ミスPPPK”ていうキャラクターなんですけどね。

一同：爆笑

バグですらネタになってしまう

中：サーバーのトラブルはだいぶ直せたんですけど、まだ2つぐらい問題があるんですよ。ロビーの移動と乱入ですね。

永野：あの〜、ボクはステージ3のボスの場面で止まりましたけど……。確かボスのところへ突入したんですよ。そうしたらすでに宝箱がたくさん並んでいて「終わっているやん」ってことに。メンバーのひとりだけはボスが見えているらしいんですけど、ボクら他の3人は、もう宝箱を開けて帰ろうとして（笑）。

中：……それもひとつの楽しいエピソードとして、許して貰えると有り難いんですけど（笑）。一般のユーザーさんの中には、画面写真を撮る機能を使ってバグの証拠写真を送ってこられる方もいるんですよ。

永野：あとバグじゃないんですけど、USサーバーが繋がってから面白い症状でダブルセイバーとかが面白い形になるんですよ。フォークやキリみたいになったりとか、デルセイバーの剣がボーっと光っていたりとか……。

見吉：そ、それは、たぶんテクスチャーの読みミスが起こっているのでは……？

永野：じゃあ、ボクがXXXXXXを（編注：以下修正）……して遊んでいたら……っていうバグはありますよね。

見吉：うわっ、永野さんメチャクチャ詳しいですね〜。

中：っていうか、開発でもなかなか知っている人がいないと思いますよ。

一同：爆笑

中：でも、ユーザーの方々の方が詳しいことってありますね。ボクらはそこまでやり込めていないですから。どうしても細か〜い部分までは、目がいきわたらないんですよ。

見吉：確かに。「こういうタイミングでこうしたら……」っていう情報が入ってくるんですけど、よくこんなバグ見つけられるなって感心しますもの。

永野：バグですらネタになってしまう。もう逆に楽しんでいますから。最初に“フォトンソニックウェーブ（※6）”を発見したときも、「コレはしばらく封印。みんな使っちゃいけないよ」ってルール決めちゃったり。

中：昔、スーパーマリオの無限エクステンド（※7）みたいな、そういうバグ技だけの本があったけど、そういう面白さと通じるものがあるんでしょうね。でも、今回はユーザーさんに助けられましたよ。トライアル版ですっごいバグ報告があったので。壁に埋まっている人がいたりしましたものね。あれをやら

※5 **イサオネットの従量コースはQ2**　イサオネットにはKIDSコース、定額コース、従量コースの3種類の契約コースがあり、従量コースではダイヤルQ2を利用する。ただし利用上限時間が設定されており、初期設定では月に60時間までとなっている。

※6 **フォトンソニックウェーブ**　詳しくは書けないがとにかく強力な技。ゲームのバランスを崩すので、確かにしばらくは封印しておいた方がよい。

なかったら、たぶん去年中には発売できませんでしたよ。
永野：いまだにいますよ。壁に埋まりながら話している奴が（笑）。
中：直そうかと思ったんですけど……。
永野：壁に埋まるのがいいんですよ！（笑）
見吉：こんなに骨の髄までしゃぶられるゲーム、滅多にないよな～って思いますよ。

外出先からも検索できると嬉しい

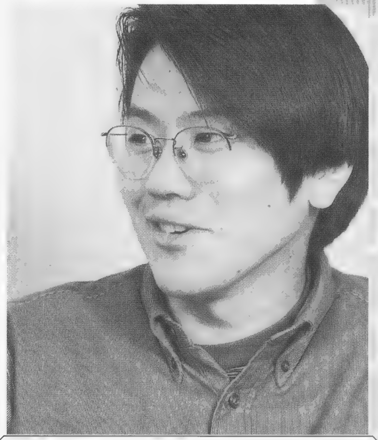
中：最後の最後でバランスを調整した部分は本当に多いですね。
見吉：オンラインのエンディングも、マスターROMを納品する2日前に急きょ入れることになったんですよ。
永野：エンディングはボクの周りですごい評判いいですね。オンラインもオフラインも。感動しましたよ。最近のゲームってデコレーションばっかりのエンディングが多いじゃないですか。その中でシンプルにまとめられた『PSO』のエンディングは逆にいいですね。
節政：自分のキャラクターも出てきますしね。
中：あれを作るのにデザイナーが大変だったんですよ。一晩で作りましたからね。最後に駆け込みで作ったところって多いんですよ。
節政：画面写真を撮れるようにしたり……。あれもギリギリで大変だったんですよ。
見吉：中さんが自分で仕様書いてたんだよね。
中：やっぱり「一緒に冒険したら記念写真撮るだろう！」ってね（笑）。
見吉：ギルドカードでメールで送れる機能も良かったし。こちらの都合も考えずに送られてきますけどね。
永野：ボクなんかボス戦中に25通も送られてきましたよ。仲のいい子は嫌がらせみたいに送って来るんですよ。ボクがボスと戦っているのを知っているから、「いま」「わたしは」……って細切れにメールを送ってくるの。「やめてくれ～!!」って感じですよ（笑）。……でも、メール機能は便利ですよね。検索機能も使えるし。
見吉：検索して友達がネットに繋いでいるって分かるだけでも……それで挨拶するだけでも嬉しいですものね。
中：本当は外出先からも検索できないかなぁって思っているんですよ。いま、携帯電話とかでも電子メールできるじゃないですか。『PSO』から「オンラインで待ってる」なんてメールを携帯電話で受信できたり、携帯電話から『PSO』にメールを送れるようなシステムつくれないかなってプログラマーに話しているんですけどね……。
節政：……また、こういうところで中さんが言うと、無茶なことでも本当にやらなくちゃいけなくなっちゃうじゃないですか。気がついたら「あっ、雑誌でこんなこと言ってやがる」って、大抵そんな感じで作らされるんですよ。
一同：爆笑

今、オヤジ系キャラクターは大人気!?

永野：あと、『PSO』のいいところって、たくさんキャラクターを作りたくなっちゃうところですよね。すると、どんどんビジュアルメモリーが増えていくという図式になっちゃうんですけど（笑）。ボクの読者にも「VM4x使っても、1人キャラクター作るのに1200円かかるんだぞ。それを考えたことあるのか？」って叱っているんですよ。
中：本当は18人もキャラクターがいたんですよ。現在のキャラの異性パターンが9人分あったんです。
永野：それは欲しかったですね。全職業、全種族の男女は。
中：どんなキャラクターでも作れるようにしちゃうと全体的な世界観まで崩れちゃいますので、ある程度制限させてもらいました。誰がどんな作り方をしても、キチっとしたキャラクターになるようにデザイナーが苦心したので。
永野：でも、うちのロビーでは変な奴がいますよ。“アフロ・レイ”さんとか（笑）。最近はお笑い系のキャラクターがたくさんいて……ファニーなキャラクターの方が人気があるんですよ。
中：ユーザーの方々によく言われるのは、オヤジ系のキャラが少ないってことですね。女性キャラでも、もっと太らせたいとか。「いや、そういうゲームじゃないんだけどなぁ」とか思うんですけど……。もっと、格好良かったりとか可愛いキャラクターを作ると思って、そっちに寄りのデザインにしているのに。
節政：それでも「こんな不細工なキャラクターを使う奴いるのか？」ってのも作れますけどね（笑）。
見吉：「絶対、デブとかチビとか作る奴がいるよ」って議論になりましたね。でも、予想以上にみんな“そっち”寄りのキャラクターに傾いたのはちょっと……（笑）。
永野：そうですよね。うちのロビーでも幼稚園児シリーズとかいって、小さいキャラクターを作っていた奴がいたんですよ。それにみんな合わせちゃって、小さいキャラばっかりって集まって……。
中：それで、彼らを引き連れて“先生ごっこ”とかしちゃうんですよね（笑）。

レアアイテムの出現率って……

中：『PSO』作っていて面白かったのが、セガの社内の人間も本気でハマちゃって……。



見吉隆夫 プランニングセクション ディレクター

※**7 スーパーマリオの無限エクステンド**　累計出荷本数681万本という、恐らく今後もこの記録を塗り替えられることはないであろう偉業を成し遂げた伝説のゲームソフト『スーパーマリオブラザーズ』（1985／ファミコン／任天堂）のバグ技。敵キャラクターを一定数踏みつけるとエクステンド（残機1UP）することを利用して、無限に踏みつけられる状況を作りだし半永久的にエクステンドを繰り返してしまおうという技である。ちなみに、当時はバグ技のことを裏技と呼び、こぞって重箱の隅を突くようにこれらバグ技（故意にプログラムされた裏技も多かったが）を探し出しては大騒ぎする……裏技ブームが巻き起こっていた。

節政暁生 プログラムセクション メインプログラマー

最初は必要に迫られて「仕方ないからやるか」って始めた人が、いつのまにか熱中しているんですよ。その熱気が社内に広がって……普通、社内のゲームがここまで身内で盛り上がることなんてないんですけどね。あと、本当にゲーム業界の人がたくさんやっているんですよ。「『PSO』やっているんですよ～」って直接言われちゃいますから。それで「何とかして下さい～」って頼まれちゃう(笑)。

見吉：「何をして欲しいんだろう?」って思うんですけど(笑)。

永野：きっと、もっとアイテム増やしてくれとか、レベルの上限をあげてくれとかじゃないんですか?

中：でも、まだ出ていないアイテムとかあると思うんですけど……。

永野：えっ、まだあるんですか?

見吉：もう、だいぶ出ているけどレア中のレアっていうのがあるんですよ。

中：たぶん、各キャラクターの最強アイテムはまだ出ていないんじゃないかな。レアマグとかもありますし。ピアン(※8)とかオパオパ(※9)とか。

永野：何種類かボクも持っていたんですけどね。それもロストしちゃいました。

中：イタタタッ、それは痛いなぁ～(笑)。

永野：変にアイテムに愛着を持たないようになりましたよ。どうせ頑張っても落ちたらロストするんだからって、もう諦めがついている。

中：それは良いのか悪いのか……う～ん。でも、こんなに早くレアアイテムが出るとは思ってもみませんでしたよ。アギト辺りはもうちょっと抑えられると思っていたのに。

永野：最近、アギトやクローが良く出るようになったんですけど、「これはソニックチームがサーバーに操作しているのでは?」ってボクら疑っていましたよ。

中：それはないですよ。

永野：まあ偶然なんでしょうけど、1日でオロチアギトが4本とスペシャル・ウェポンが2本出たことがありますよ。出るときは出るんだなぁ～って思いましたね。

ソニックチーム一同：え～!!

中：ボクらはチェック中に全然でなくて、「本当に出るんだろうな?」って自分たちで疑っていましたぐらいですよ。「どうしてもダメだったらユーザーさんに配りに行こうか」なんて冗談言うぐらい。「これがオロチアギトって言うんだけどね」って(笑)。レアアイテムの出現率を調整した奴に「これどくらい出るんだ?」って聞いたら、「そうですね～、売れ行きによりますね。100万本売れたら5、6人ぐらいは手に入れるんじゃないですか」って返してきて(笑)。だけど、それがボロボロでているんですからね……。

永野：でも、出ない人は全然出ないですから。200時間プレイしているのに、レア1個も出ていない人とか知っていますよ。

中：あ～、レアアイテムの出が悪かったりするセクションIDがあったりしますからね。

見吉：そういうのって、もうほとんどバレているのかなぁ?

永野：いや、バレているというか統計をとっているだけですよ。「俺はこのIDで出たから……」とか、そんな感じですよ。

節政：何万人もプレイして出た統計ですから、結構、信憑性があるんですよね。統計とっていたHPもありましたし、それを見ると確かに傾向が分かるんですよ(笑)。

中：インターネットの発達で、ゲームユーザーの取り巻く環境も随分変わりましたからね。

永野：昔ならドラクエとかで「○○を持っているぜ」って聞くだけで盛り上がったものですけど、『PSO』なら「ホラッ、これ」って実際に見せることが出来ますからね。

酒井：でも、本当にない武器の話とか、根も葉もない噂も出回っているみたいで……宇宙ステージがあるとか(笑)。ネットは怖いなって思いますよ。

ヨーロッパ版が発売されたときこそ

中：先週、アメリカでも『PSO』が発売されたんですよ。

永野：ええ。もう、アメリカの子供たちとも何度かプレイしましたよ。彼らが可愛いんですよ。言うことよく聞くし。『ディアブロ』だと汚い言葉が飛び回るんですけど、そんな事誰も言わない。『PSO』は海外のプレイヤーも、「Anyone needs my help?」とか言うと「Hi!」ってみんなで手を上げて協力してくるの。

見吉：アメリカ人は"ネットワークゲーム慣れ"している怖いイメージが、ボクらにもあったんですよ。でも、よくよく考えてみれば彼らの中にも『PSO』で初めてネットワークゲームをプレイする人もいるはずなんですよね。

永野：『ディアブロ』は大人のプレイヤーが多いから殺伐とした雰囲気ですけど、『PSO』は平和というか……なんか「コンシューマー!」って雰囲気がしていいですよね。

中：これが続くといいんですけどね(笑)。

見吉：その辺りはボクらにも分からないところですからね。感情までは操作できないし。

永野：それは仕方ないことなんでしょう。ネットワークゲームに関しては、やっぱりいままでのゲームとは違うじゃないですか。トイズプレスのHP(※10)にも書いたんですけど、ネタバレというものが本当に存在しないジャンルですし、初めてオンラインに繋げたのに横でラスボスの話をされることだってあるわけじゃないですか。だから、そういうことも含めてプレイヤーが面白いと思えるかどうかですよね。そして、みんなが面白いと思っているからこれだけ

※8 **ピアン**　ソニックチームが手掛けたアクションゲーム『NiGHTS』(1996／セガサターン／セガ)のマスコットキャラ。『NiGHTS』はセガサターン用ソフトとして初のアナログ操作を取り入れたゲームであり(アナログデバイス"マルコン"がソフトに同梱されていた)、3D空間を縦横無尽に疾走するその操作感覚は「キモチイイ～!!」の一言に尽きる。間違いなくセガサターン史上屈指の名作ゲームと言えるだろう。ピアンはプレイヤーとの関わりで姿形や数を変えていくA-liteキャラクター。そのカワイさにピアンの育成にハマるファンが続出した。

※9 **オパオパ**　その昔、日本中のシューティングゲーマーを熱くさせたアーケードゲーム『ファンタジーゾーン』(1986／アーケード／セガ)の自機キャラクター。パステルカラーのグラフィック、キュートなキャラクター、そしてなにより当時のゲームとしては群を抜いてクオリティーの高いBGMで、見事その名に恥じない"ファンタジック"な世界を表現して注目を浴びた。ゲーム性も素晴らしく、セガ・マーク3、ファミコン等々、多くのコンシューマハードに移植され、世代を超えてゲーマー達に愛され続けた名作である。ちなみに現在でもドリームライブラリでプレイ可能。プレイしたことのない人は、ぜひ試してみよう。

盛り上がっている。
見吉：そういえば、永野さんは2日前までワードセレクトの存在を知らなかったそうですね。
永野：そうなんですよ(笑)。USサーバーに行って始めて気がついたんですよ。変なことをやっている連中がいるって。まさか、こんな便利なトランスレート機能がついているとは考えもしなかった。
中：その機能は一応、『PSO』のウリのひとつだったのに……。
一同：爆笑
中：でも、なかなか使いこなすのは難しいらしいですね。ただ、インターネットで地球が全部繋がったら、こういう機能は必須になってくると思うんです。今回はその第1歩として作ってみたんです。10年後ぐらいにはもっと進歩していて、「『PSO』のワードセレクトはたかだかこんな程度のモノだった」っていう時代が必ず来ますよ。
永野：USサーバーで「ありがとう」って日本語でお礼を言われたときは、すごい感動しましたよ。「Thank you」より全然嬉しかった。
中：でも、英語ならある程度ワードセレクトを使わなくても会話できるじゃないですか。今後、ヨーロッパでも発売されますからね。スペインやフランスの方達と一緒にプレイする時に、ワードセレクトが本当の意味で生きてくると思いますよ。

次の『PSO』はどういったカタチに

永野：ここまで言うのもなんだけど、『PSO』は『バーチャファイター2』以降久々に生まれたイノベーション(革新的)ゲームなんじゃないかな。セガの中だけじゃなくてゲーム業界全体で見ても、ここまですごいことをやった『PSO』を越えるゲームを作るのはすっごい難しいことですよ。これから『PSO』がどんなカタチになって成長していくかは分かりませんし続編を作れとも言いませんけど、またソニックチームにはやんちゃなことをやってもらいたいですね。
中：実は、続編をどうしようかと相談しているところなんですよ。ユーザーさんの要望などもある中で、次をどういったカタチにするのがベストなのか模索しているところです。『2』までいっちゃうと、いまの『PSO』のプレイヤーを無視することになっちゃうので、現在の『PSO』を拡張するものにしようとは思っています。
永野：個人的に言っちゃえば、デゾリアン(※11)が出て欲しいですね。
中：やっぱり、そう思いますか。世界観的にいないとダメかなと思っていたんですけど、「いやいや、いないんですよ」ってみんなにとがめられちゃって(笑)。それと、システム的にアメリカ版とヨーロッパ版は、DCがハングしても預かり所と装備しているアイテムはロストしないようになっているんですよ。そのバージョンを日本でも出したいと思っているんです。で、アペンドディスクというカタチで、ロスト対策をしたバージョンを早いうちに発売できないのかなって検討しています。そこで新しい機能として、たぶん対戦要素が入る……かもしれませんね。自分の強さをモンスターだけでなく同じプレイヤーにも誇示できるような、アリーナっぽい場を提供できたらなと。
永野：楽しみにしていますよ。いや〜、本当にDCはいいハードですね。『ソウルキャリバー』もあるし、『バーチャ3』もあるし、もちろん『PSO』は最高ですし……断っておきますけど、ボクは別にサムシング吉松(※12)の手先じゃありませんからね(笑)。

※10 **トイズプレスのHP**　トイズプレスは、オモチャコレクターの北原照久と佐藤良悦が共同で創業した出版社。永野護は1987年に経営に参加。書籍の企画・編集・発行、「ファイブスター物語」の版権管理を行っている。この会社のHPにはFSSのページがあり、永野護ラボラトリーというところで『PSO』に関する各種情報を記載している。

※11 **デゾリアン**　『ファンタシースター』(1987／セガ・マーク3／セガ)のに登場するアルゴル太陽系第三惑星デゾリスに住む種族の名称。デゾリスは氷の惑星だが、なぜか住民の体型は細身で体毛がないのが特徴。平均寿命は140歳〜160歳で、性質的には温和である。

※12 **サムシング吉松**　セガとセガのゲームを愛してやまない作者のマンガ「セガのゲームは世界いちぃぃぃ！」(ソフトバンク)で有名。ちなみに、永野護氏のDCにはサムシング吉松のイラストが描いてあるそうです。

PSOファン倶楽部

『PSO』のことが大好きなのは僕たちだけじゃない。みんなにお馴染みの作家や声優、漫画家さんたちの中にもファンがいっぱいいるのだ。そんな各界の『PSO』ファンから熱〜いメッセージが届けられたぞ！

作家 庄司 卓（しょうじ たかし）

■ PROFILE
「それゆけ！宇宙戦艦ヤマモト・ヨーコ」などで人気の小説家。4月1日には角川スニーカー文庫よりPSOの小説が刊行される予定。http://www.dango.ne.jp/~syoji-sc/

ソニックチームのゲームはいつも卓抜したグラフィックセンスに驚かされるのですが、今回もシティの光景を見て回るだけでもう脱帽。窓の外に舞台となるラグオルが見えている辺りから冒険心をそそられます。ラグオル上でも最初は緑あふれる大地からスタートして徐々に幻想的、人工的なステージに移って行くのが良いです。個人的には「パイオニア2」内部を舞台としたステージも欲しかったのですが。これは続編に期待かな(笑)。

声優 榎本温子（えのもとあつこ）

■ PROFILE
「鋼鉄天使くるみ」のくるみ役や「彼氏彼女の事情」の宮沢雪野役などでお馴染みの人気声優。Newtype.com誌でもおなじみの電脳派声優。

みなさんはじめましてー。榎本温子です。PSO!　いやー、はまりました。いや、はまっています。テレホめいっぱいつかって、毎日朝までーっていう方、多いでしょうねぇ(笑)。いやはや私もです(笑)。初めてネットゲームやったんですけど、とってもわかりやすいし、ギルドカードシステムもいcqみたいで大好きです(爆)。今はレア武器を探す日々。あぁ、それよりマグよ!かわいーマグにしとぅー。なーんて。目をつぶるとトラップをラゾンデで破壊しています。さ、ゲームしよっと。

声優 田村ゆかり（たむら）

■ PROFILE
「トライゼノン」でアルマゼノンのパイロット・宗像梨紅役やPS「ときめきメモリアル2」の伊集院メイ役、DC「Kanon〜カノン〜」の川澄舞役などで活躍中。

あなたが人の温かみを感じる時ってどんな時?　すぐ死んじゃう魔法少女な私をまめに回復させてくれたり、ロストしたあとに、メセタやアイテムをくれたりする、お友達。たまたま一緒にプレイしているだけで、会ったこともなければ、どんなお顔をしているのかもわかんない。だけど、不思議とみんなすごく優しい人ばっかりです。ささやかなことなのかもしれないけど、小さな幸せ、みつけられるよ。PSOって、私にとって、そんなゲームかな♥

声優 保志総一朗（ほしそういちろう）

■ PROFILE
現在、「幻想魔伝最遊記」の孫悟空役で活躍中。他にも「ロスト・ユニバース」のケイン役など代表作は多数。http://www2u.biglobe.ne.jp/~scion/

ホント楽しいです!　ゲーム自体は結構シンプルで、ストーリーも一通り終わらせるのにそんなに時間はかからないんだけど、とにかくPlayすること自体が楽しいんです。やっぱり多人数Playは熱い!　強いボスと戦う時なんか、一人倒れては甦らせ、甦らせては倒れ……そんな紙一重の状況でクリアした時なんか最高!　協力Playの醍醐味を味わえますよ。あと、アイテムがロストした時なんかは死ぬほどショックだけど、みんなが優しくしてくれるので(笑)、それもまた良し!

声優 小野坂昌也（おのさかまさや）

■ PROFILE
4月からは「機動天使エンジェリックレイヤー」に出演。BBSではファンと一緒にPSOで盛り上がってます。http://www.angel.ne.jp/~koichitn/masaya/masaya.htm

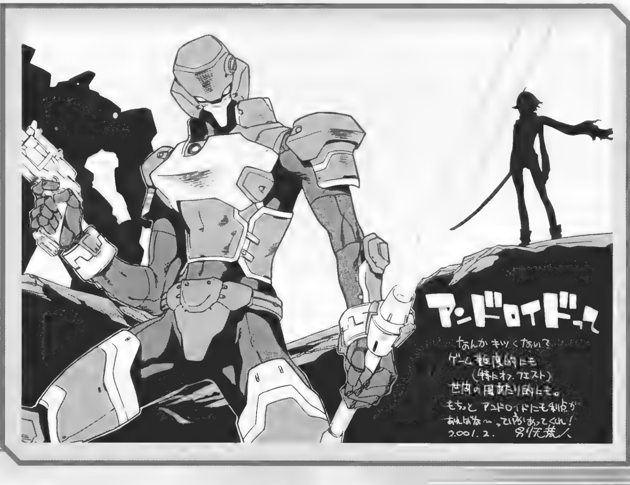
2001年1月3日。私はパイオニア2から冒険に出た。仕事をこなしているうちに、レベルも上がり、森に潜むドラゴンも倒すことができた。5日ほど過ぎただろうか、私はあるシステムがあることに気づいた。ONLINE?　そのスイッチを押してみると、たくさんの冒険者たちが集まるロビーのようなところがあり、そこから冒険に出かけた。なぜかいつもより、エネミーたちの数が多いようだ。そして、なぜか同じパーティの冒険者たちが私のことを知っているかのように話しかけてくる。「明日早くないの?」とか「何のアフレコ?」とか、こいつらは何を言っているのだ。私はハンターだ!　このまま、ずーっと冒険していたいのだ!　明日も仕事休みます!　はー、はまった……。

漫画家
かねこしんや

■ **PROFILE**
漫画専門店「まんがの森」限定で、単行本「超高機動警察おまかせ!!ヴァーミリオン」が絶賛発売中!!　HPにはPSO専用掲示板もアリ。
http://www2.tky.3web.ne.jp/~shinya2/

漫画家
現津みかみ

■ **PROFILE**
月刊「エースネクスト」にて「アルジェント・ソーマ」を連載中。HPでは「PSOフェスティバル」コーナーを設けるほどのPSOファン。
http://www.jah.ne.jp/~akitu/



漫画家
別天荒人

■ **PROFILE**
月刊「少年エース」にて、あかほりさとる原作のコミック「源平伝NEO」を連載中。PSOにハマりまくるあまり、眠れない夜が続いているとか……。

漫画家
剣康之（つるぎやすゆき）

■ **PROFILE**
ビブロス「ColorfulPureGirl」で連載やFOX出版「コミックメガフリーク」の表紙などを手がける。PSOのためにDCをセットで買った強者。
http://www.linkclub.or.jp/~tsurugi/

漫画家
天津冴（あまつさえ）

■ **PROFILE**
月刊「少年エース」や「エース桃組」などで活躍中。表情豊かな美少女キャラのイラストには熱狂的ファンも多い。
http://www.eurus.dti.ne.jp/~amatsu/

漫画家
駄鴉（だう）

■ **PROFILE**
スニーカー文庫などのイラストなどで活躍中。HPには氏の書いたファンタジックなイラストが多数掲載されており、必見です！
http://www8.freeweb.ne.jp/play/dow/

ソニックチームが答える!

開発陣からのコメント

最後に『PSO』の制作にたずさわったソニックチーム開発陣から、ユーザーのみんなに「苦労したこと」、「見て欲しいポイント」についてコメントをもらったぞ。どれも面白いので、じっくりと読んでみよう!

開発陣への質問事項
1.『PSO』の製作で担当された箇所
2.『PSO』の製作で一番苦労されたことは?
3.『PSO』でユーザーに見て欲しいポイントは?
4.使用キャラがあれば教えてください。

中　裕司（なか　ゆうじ） プロデューサー

1. プロデューサーとしてゲームの全般を担当
2. ゲーム制作そのものは苦労と言うよりは常に楽しんで作っていますし試練にぶつかってもそれを乗り越える楽しさがゲーム作りにはありますので苦労は?　とよく聞かれるんですがあまり感じてないと思いますが、しいて言えば今回初めてのネットワークRPGを作ったので、正直本当に完成するかはまったく解らない状態でしたので、そこですかね。ネットワークゲームと言うのは今までのゲーム作りでは図れない物が沢山ありましたので感覚的にこれくらいで完成するだろうという見込みが非常に立てにくかったですね。ですが、20世紀末になりましたが、なんとかPSOを世に出せたので本当に良かったと思っています。
3. PSOは、インターネットを使ってネットRPGをするので、地球の裏側の人たちとも一緒に冒険に出かけられたらという思いで始めました。その為には色んな言語の人たちとの会話が必要になると思いますので、言葉の壁を越えたいという思いを、バーニングレンジャーを制作していた頃から考えていた、世界共通言語の第一歩ともいうべきシステムとして作りました、「ワードセレクトシステム」と「シンボルチャットシステム」ですね。この機能によりほんの少しですが、言語の壁を越えられたのではと思います。小さな一歩かもしれませんが、何事も最初に始めるのが大事だと思いますので、きっとこれが大きな一歩になると思います。
10年後にあの頃のシステムはまだまだだったなと言えるようになるといいなと思っています。
4. ハニュエールで名前はNAKAです。名前の所が青い色になっていますので見かけたら声を掛けて下さいね。

プランニングセクション

見吉隆夫（みよしたかお） ディレクター

1. ディレクター(全体の統括)、スケジュール管理。
2. 初期の段階でネットワークゲームの面白さをチーム全体に伝えるのが大変でした。
3. ワードセレクトに代表されるコミュニケーションシステム。全世界のユーザーで楽しんで欲しいです。
4. HUmar:Takao

プランニングセクション

西山彰則（にしやまあきのり）

1. シナリオ及びクエスト統括、CITY及びSHOP仕様、あとネーミング大臣
2. 以前のシリーズと違いシナリオ主体でないゲームですので、如何にその中に主張しすぎないようにさりげなくプレイヤーの興味を引く内容を盛り込むか、かなり考えました。
3. 極限状態の中で「彼女」の心理が移りゆく様
4. なし

プランニングセクション

小川陽二郎（おがわようじろう）

1. エネミー、ボス、プレイヤー&戦闘まわり全般、フォトンブラスト、戦闘バランス
2. エネミーセットを全て手付けしたことと全てのバランス調整
3.「デ・ロル・レ」はアゼルっぽく作ってみました。
4. ないしょ。

プランニングセクション

森　大輔（もり　だいすけ）

1. アドバタイズ、サウンド、マニュアル、他
2. 多言語対応(五カ国語)に関して、その表現やスケジュールなどで大変でした。
3. サウンドチームと一緒に創りあげた、『非戦闘BGM&戦闘BGMのシームレスな切換再生』を是非"聴いて"ほしいです。
4. それはヒミツということで…(^^

プランニングセクション

森本兼次郎（もりもとけんじろう）

1. ロビー、ネットワーク関連、チャットコミュニケーション関連
2. 誰もが考えて、誰もが手をつけなかった仕様に着手したことでしょうか。
3. 僕たちはゲームと言うメディアを通して、コミュニケーションの場を提供したに過ぎません。ユーザーの方々の遊び方次第で、「楽しさ」は2倍にも3倍にも膨れ上がっていくと思います。PSOの世界を120%堪能してください。
4. 特に無し

プランニングセクション

畑　信太郎（はた　しんたろう）

1. マップ大臣兼、画面表示まわり大臣
2. ユーザーがどのような場面でコミュニケーションを取り合うのか?　というところを一番考えました。
3. インターネットタイム。
4. ハンター系を愛用しています。

プランニングセクション

藤原賢一（ふじわらけんいち）

1. エネミー、ボス、テクニック、アイテム
2. 忙しくなるにつれてどんどん荒れていく私生活
3. 開発部内でも幻とされている『ラ○○カ○○』、『へ○○パ○○○○ー』、『サ○○○ォ○○』。これらの武器を見つけた方はぜひご一報ください。
4. ないです…すんません。

プランニングセクション

菅野　敦（かんの　あつし）

1. クエスト制作
2. みんなからやさしさをわけてもらうところ。でもたのしかった。
3. キリークの壊れゆくさま(隠しですが)
4. 太めのRAmar現在LV35

プランニングセクション

長谷部秀信（はせべひでのぶ）

1. クエスト(オンライン・オフライン)
2. クエスト1個つくるごとに5カ国語分用意しなければならないところです。
3. オンラインクエストにもいろいろな隠し要素が入っていますのでじっくりと探してみてください。
4. いろんな名前で入ってます(w。

デザインセクション

酒井智史（さかいさとし） アートディレクター

1. アートディレクション、エネミーデザイン、ボス(ドラゴン・ラスボス)デザイン、フォトンミラージュデザイン
2. ストレスのない通信を実現しつつ、DC最高峰のグラフィックを目指すこと。RPGとしての記号とリアルさの境目。
3. とにかく全部。細かいとこまでこだわってます。
4. 奥さんと二人羽織プレイで入っています。キャラはRAcasealです(^^)

デザインセクション

土橋朋教（どばしとものり）

1. モーションキャプチャーデータの編集
2. データの圧縮に苦労しました。
3. 素手の攻撃モーションは「健気」で好きです。
4. 主に銃器使用可能キャラ。

デザインセクション

森屋英明（もりやひであき）

1. マップ関係、ビジュアルロビー、シティ(ハンターギルド内)、遺跡面、ダークファルス・マップ
2. マップのイメージを固める作業とそのイメージをモデルにした時のクオリティーを保つこと。
3. ダークファルス面に浮遊している霊魂たち(ある意味恐いです)。
4. 特にないのですが、ハンター系のキャラで大剣をブンブン振り回して敵をなぎ倒していくのが好きです。(テクニックはあまり使いません)。

デザインセクション

三瓶 映（みかめ あきら）
1. マップ(シティ・遺跡面)
2. 全部
3. 全部
4. なし

デザインセクション

天池嘉成（あまいけよしなり）
1. エネミー、デ・ロル・レ、フォトンミラージュ、ムービー
2. 長いもの(デ・ロル・レやファーラ)の動き
3. 苦労しただけあって、ボスの動き・・・あと、ラッピーかな
4. なし

デザインセクション

池田 愛（いけだ あい）
1. 街の人々
2. ナースの顔のほくろの位置。
3. 総督の眉間のシワ。
4. なし

デザインセクション

北村耕生（きたむらこうせい）
1. 森面、洞窟面、坑道面の背景とオープニング
2. 森面を造った時点でゲーム内容が全然決まってなかったこと。そのせいで洞窟面以降で作り方が変わったこと。まあ、今となってはいい思い出です。
3. 水は水らしく、マグマはマグマらしく。あと、陰影の表現には結構気を使いました。
4. HUmar：kosei（DCの某イルカのゲームにハマっているのでLV25で休止中）

デザインセクション

渡邊 渡（わたなべ わたる）
1. プレイヤーキャラクター・アイテムデザイン

デザインセクション

高橋由紀（たかはしゆき）
1. プレイヤーキャラクター・アイテムデザイン

デザインセクション

深澤貴紀（ふかざわたかのり）
1. テクニック全般、エフェクトテクスチャー作成、2D表示部分全般(メインメニュー等)
2. ポリゴンが主張するようなテクニックではなく、自然なエッジを持ったテクニックに仕上げること。また、それらしいテクスチャーを作成すること。
3. 全部!!
4. なし

デザインセクション

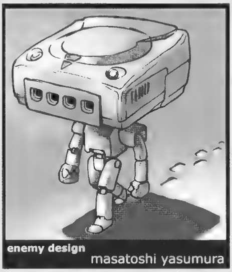
水野暁一（みずのあきかず）
1. キャラクターイラストレーション

デザインセクション

櫃田 香（ひつだ かおり）
1. シティ、遺跡面、その他怪しげなオブジェクトなど
2. 初めての事も多かったので、苦労したところばかり・・・かも。
3. とりあえず、ネットにつないで遊んで欲しいです。
4. ちびハニュエール♪

デザインセクション

保村匡俊（やすむらまさとし）
1. エネミーデザイン



デザインセクション

萩野谷栄佳（はぎのやはるか）
1. シンボルチャット
2. シンボルチャット用のパーツの種類を考える事
3. 自分の担当した所でいうと、パーツにいろいろ制限がありますが自由度が高いので、オリジナルのシンボルをたくさんつくってもらえる所です。
4. ないです。

デザインセクション

田畑 栄（たばた さかえ）
1. 背景マップ及びオブジェクト
2. PSOの世界観、というモノがありそうでなかったり、いや、やっぱりあるのかな? と本気で悩んだ事
3. みんなが散々壊しているアイテムボックス
4. HUmar：TaBaTaKe@jpn

プログラムセクション

節政暁生（せつまさあきお） メインプログラマー
1. ゲームのメインシステム、サーバーと通信全般のプログラム
2. DCのプログラムとサーバーのプログラムを同時に平行して作ってると頭がこんがらがって大変でした。まともに通信が出来てゲームが動くまで時間かかったんでスタッフの皆は内心穏やかじゃなかったと思います。
3. 技術的には難しい事色々やってますが、あんま気にせずに、感性のまま遊んでください。理屈抜きに面白いって感じてもらえたら嬉しいです。
4. ちびっこハニュエール(白)がお気に入りです(笑)。たまに一般の皆さんに紛れてプレイしてます。

プログラムセクション

山本正伸（やまもとまさのぶ）
1. キャラクター関係のプログラム
2. ネットワークの遅延処理
3. ネットワークゲームの可能性
4. 秘密です。

プログラムセクション

とやこういち
戸谷弘一
1. エネミー、ボス、サウンドプログラム
2. あまり苦労してないかも。あえて挙げるとすればサウンド周りの作業全般
3. 戦闘←→非戦闘時のBGM切り替え
4. なし

プログラムセクション

たかはしやすひろ
高橋保裕
1. キャラクタクリエイション、エネミー、ボスのプログラム。
2. 過ぎてしまえばみな笑い話。覚えてない。
3. キャラクタセレクトの背景になっているライフゲーム。某ステージの床の顔。
4. 業務の都合、頻繁に繋いでいます。種族・職業・キャラ名はきまぐれで。

プログラムセクション

しんやあきひこ
新谷明彦
1. 戦闘システム,エネミー,データセーブなど
2. アイテム増殖を取るか,アイテムロストを取るか。
3. ネットゲームで協力する楽しさ。
4. 特にありません。

プログラムセクション

まつなみしんや
松波進也
1. かめら、エフェクト
2. ばぐ。
3. 特になし
4. 特になし。

プログラムセクション

なかざわまさと
中澤正人
1. フィールドシステム、仕掛け類、クエスト、シティ
2. デバッグ作業。(オンラインゲーム時のプログラムチェック作業が一人だけではできないので人手と時間がかかった。)
3. 見た目に地味な所を担当していたので…(裏ではいろいろ大変なんですけど)。
4. FOnewmとかRAcaseal

プログラムセクション

みうらまさかず
三浦政和
1. エネミー、ボス、ワードセレクト
2. エネミーやボスなどにエフェクトをつける作業。タイミングとか位置合わせが大変でした。
3. ポイゾナスリリーの自爆とか、ドラゴンの尻尾攻撃とか、普段見逃しがちの行動もたまに見てあげてください。
4. 特になし

プログラムセクション

いしぐろりゅういち
石黒竜一
1. 主にウィンドウを担当。シンボルチャットやギルドカード等もやりました。
2. ふきだしの動き。しゃべっているキャラから離れすぎないように、重なって内容が読めない事がないように、動きすぎないように苦労しました。
3. しいて上げるならふきだしの動き
4. FOnewm：RYUICHI（個人で遊ぶためのキャラです。名前も青くないです）。RAcast：R.Ishiguro（ソニックチームカラーのキャラです。ネットにはほとんど繋いでません）。

プログラムセクション

なかがわのぶお
中川展男
1. 洞窟のクラゲやドア、スイッチなどのオブジェクト物や、合成魔法、オープニング、エンディングなどの表示物などのプログラムを担当させて頂きました。
2. 海外版対応などでいろいろ問題が生じたのが大変でした。
3. 洞窟面のクラゲの動き。入社してすぐの頃作ったので印象深いです。TVCFにもちょっと出てたし(笑)。
4. Humer：nakagawa。ガングロ、アッシュ系。

プログラムセクション

すずき　まこと
鈴木　誠
1. アイテム
2. ネットワークでの同期を取ること。アイテムを拾ったり、途中参加の人たちにアイテムの情報を送ったり。
3. いまだ出ていないレアアイテム。まだ残ってます。いろいろなところで探してみてください。
4. HUnewearlです。やっぱりハンターでしょう。

プログラムセクション

とのぎかずひろ
外木和洋
1. サーバ間ネットワーク構築、PSOサーバ管理
2. サーバを安定させること。
3. いろんなプレイヤーといっしょにゲームをして、「自分のところは夜でも、相手のところは朝だったり、雨が降ってるかもしれない」といった「世界の広さ」を感じてほしい。そして、世界中から集まってきた人達と「時間」を共有していることを感じてほしいです。
4. 特にないです。

サウンドセクション

しばたふみたか
柴田文孝 (株)ウェーブマスター
1. サウンドプロデューサー
2. セガの歴史的なソフトの継承ですから、前作へのオマージュと新たな挑戦をいかに融合させるか？　が最重要課題でした。当時は苦労と感じていても、今では全て楽しい思い出です。
3. 総勢100名のミュージシャンが参加しています。一人一人の(慕い)の結晶である楽曲達を是非、楽しんでください。
4. なし

サウンドセクション

くまたにふみえ
熊谷文恵 (株)ウェーブマスター
1. ゲーム中の楽曲、効果音
2. PSOの世界にはまる音ネタ集め
3. 当然、全部見て遊んで聴いて味わっていただきたいです。
4. 残念ながらナシです。

サウンドセクション

こばやしひであき
小林秀聡 (株)ウェーブマスター
1. ゲーム中の楽曲、効果音
2. ゲーム中のBGM、フライパンのSE(笑)
3. もう全て。サウンドも聴いてください!
4. RAcast。キャラ名：秘密。ただし名前と関係あり。

ファンタシースターオンライン完全設定資料集

The Book of Hunters

発行人　井上伸一郎

— 編 集 —
榎本郁子(角川書店)
田村淳一郎(角川書店)　JUN／HUmar／YELLOWBOZE
水田俊彦(山猫有限会社)

— デザイン —
江原大介(山猫有限会社)　HMX-12／HUnewearl／GREENNILL

— カバーデザイン＆デザイン協力 —
ふさのちひろ(山猫有限会社)　Chichi Loho／HUnewearl／YELLOWBOZE

— ライター —
水田俊彦(山猫有限会社)　LINX／RAmar／PINKAL
増田将介　CHIHAYA／FOmarl／BLUEFULL
島田泰成(山猫有限会社)

— 協 力 —
Dandy／HUcast／REDRIA

— 写 真 —
斎藤仁史

— SPECIAL THANKS —
株式会社 セガ
井澤俊樹
株式会社 ソニックチーム
中裕司
見吉隆夫
酒井智史
節政暁生
西山彰則
森大輔
水野暁一

永野護
佐藤良悦

敬称略・順不同

2001年3月27日初版発行

発行所／株式会社角川書店
〒102-8177　東京都千代田区富士見2－13－3
電話
営業部 03-3238-8530
編集部 03-3238-8661
振替 00130-9-195208

製版／株式会社 ローヤル企画
印刷・製本／共同印刷株式会社

禁無断転載・複製
落丁・乱丁本はご面倒でも小社営業事業部受注センター読者係宛にお送りください。送料は小社負担でお取り替えいたします。

Printed in Japan
ISBN4-04-707062-9　C0076
© SEGA / SONICTEAM, 2000.

PHANTASY STAR™
ONLINE
ファンタシースターオンライン

ファンタシースターオンライン
完全設定資料集
The Book of Hunters

Illustration by 永野護

ISBN4-04-707062-9

C0076 ¥1900E

定価：本体1900円（税別）

角川書店

9784047070622

1920076019005

PHANTASY STAR™ ONLINE

ファンタシースターオンライン

ファンタシースターオンライン

完全設定資料集

The Book of Hunters

Illustration by 永野護

ISBN4-04-707062-9

C0076 ¥1900E

定価：本体1900円(税別)

角川書店

9784047070622

1920076019005

PHANTASY STAR™ ONLINE

ファンタシースターオンライン

ファンタシースターオンライン

完全設定資料集

The Book of Hunters

□超レアアイテム一挙掲載!

□キャラクター、モンスターの初期稿など初公開!

□永野護×ソニックチーム対談など見逃せない企画満載!

ハンターズ必携! PSOの真髄がここにある

Illustration by 永野護